

LOS MEJORES PROBLEMAS DE AJEDREZ
200 PROBLEMAS MEREDITH SELECTOS
contiene CD ROM
EDITORIAL PAIDOTRIBO
B. P. Barnes

COLECCIÓN CAISSA

LOS MEJORES PROBLEMAS DE AJEDREZ

Recopilados por
B. P. Barnes



Título original de la obra: *Pick of the best chess problems*

Traducción: Antonio Gude

Revisión técnica: Yago Gallach

Diseño cubierta: David Carretero

Editorial Paidotribo
Consejo de Ciento, 245 bis, 1º 1ª
08011 Barcelona
Tel.: 93 323 33 11 – Fax: 93 453 50 33
http://www.paidotribo.com/
E-mail: paidotribo@paidotribo.com

Primera edición:
ISBN: 84-8019-739-0
Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona
Impreso en España por A & M Gràfic

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Los problemas de ajedrez incluidos en este libro cumplen de forma rigurosa las reglas del ajedrez. Si conoce el movimiento de las piezas, resolver estos problemas queda dentro del ámbito de su capacidad. En cualquier caso, el principal criterio seguido al seleccionarlos no ha sido la dificultad de la solución. Lo cierto es que el placer del problema de ajedrez radica, sobre todo, en la apreciación formal, es decir, en cómo ganan las blancas. No se encontrarán aquí tablas anodinas, ¡sólo emocionantes mates!

«Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas» es el enunciado común a todos estos problemas. Eso significa que les corresponde jugar a las blancas y que, tras haber realizado una primera y única jugada (*la clave*), pueden dar mate a las negras a la jugada siguiente, sea cual fuere la jugada defensiva que éstas realicen. En el diagrama siguiente,

B. P. Barnes
Primera publicación



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

por ejemplo, la única jugada que resuelve el problema es la arrolladora clave 1 ♖h3!, amenazando 2 ♖h8 mate. Las negras pueden oponer

cuatro defensas, pero contra cada una de ellas la torre blanca de c7 y el alfil blanco de f4 alineados (lo que se conoce como una *batería* de ♖+♗) pueden despejar en los cuatro casos la columna dando mate; y en esa maniobra radica precisamente la unidad de este pequeño problema. La solución completa es:

> Clave: 1 ♖h3! (amenaza 2 ♖h8 mate).
> 1 ... e3+ 2 ♖xc2 mate.
> 1 ... ♝b3(a4) 2 ♖xc1 mate.
> 1 ... ♚b2 2 ♖c3 mate.
> 1 ... ♝a3 2 ♖c5 mate.

Una jugada que casi resuelve el problema (denominada *ensayo*) es 1 ♖ac3?, que amenaza 2 ♖c8 (jaque doble) mate, pero 1 ... e3+! salva a las negras, pues la torre de *c7* no puede resolver la obstrucción de la otra torre en *c3* y, al mismo tiempo, capturar el alfil de *c2*. Otro ensayo que falla de manera más evidente es 1 ♖d3? (con la amenaza 2 ♖d8 mate), porque se encuentra con la réplica 1 ... exd3! Tales *ensayos* constituyen una parte importante del problema de ajedrez, puesto que ayudan a descubrir la verdadera solución y contribuyen al disfrute del jugador que lo resuelve.

En caso de que no esté familiarizado con la *notación algebraica* para el registro de piezas, casillas y jugadas en el tablero de ajedrez, la explicaremos, a continuación, en la página 10.

Unas palabras ahora acerca de los problemas de esta colección. Ninguno de ellos tiene más de 12 piezas ni menos de 8 y forman parte, por tanto, del tipo de problemas tradicionalmente conocidos como *Meredith*. Este nombre procede de William Meredith, un compositor estadounidense que se creó una sólida reputación al elaborar este tipo de problemas ligeros, hacia finales del siglo XIX. No existe ninguna magia especial en el hecho de establecer limitaciones numéricas entre 12 y 8 piezas; aunque la estipulación de que no haya en el tablero «más de 12 piezas» obliga a los compositores de problemas a someterse a una disciplina especial, a fin de poder exponer sus ideas dentro de una economía de medios, sin poder recurrir, por ejemplo, a 13 piezas. Sabido es que la economía expresiva es tan importante en la composición de ajedrez como en otras disciplinas artísticas.

Los 200 problemas seleccionados son todos obra de compositores británicos y constituyen una especie de *antología de los mejores problemas Meredith británicos*. El lector se verá sorprendido por la pro-

fundidad y variedad de las ideas que contienen, muchas de las cuales nunca las habrá visto, ni volverá a verlas, en el tablero de ajedrez.

A los jugadores de ajedrez muchas de estas posiciones no les parecerán verosímiles; sin embargo, un requerimiento inequívoco de los creadores es que sus composiciones sean posiciones legales. Por otra parte, es, desde luego, improbable que la distribución de las piezas o las relaciones materiales de cada problema puedan alcanzarse, mediante un juego imaginario, a partir de la posición inicial. A pesar de todo, los problemas siguen conservando fuertes vínculos con la partida real.

Además del enunciado «Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas», hay eventuales estipulaciones bajo cada diagrama, así como un título. Si decide resolver cualquiera de los problemas dispuestos en parejas significativas, los títulos, pensados con intención humorística –pido perdón por los encabezamientos desafortunados– pueden aportar pistas, ¡o no! Justo al finalizar los 200 problemas podrá encontrar todas las soluciones completas y las notas explicativas.

Es muy posible que se sienta usted en buena compañía con los problemas de ajedrez. Lenin solía relajarse con problemas de este juego. El Dr. Bronowski reconocía que su notable intelecto se había ampliado gracias a las composiciones de problemas, y la pícara Lolita no distrajo lo bastante a su famoso creador, Vladimir Nabokov, como para que éste olvidara los encantos del tablero de ajedrez.

Les deseo, sinceramente, muchas horas de felicidad.

Explicación de la notación algebraica

1 P4R P4R 2 C3AR C3AR 3A4A A4A es la transcripción de la Apertura Italiana en *notación descriptiva*, familiar a muchos jugadores; no obstante, estos mismos movimientos se transcribirían así en *notación algebraica:* 1 e4 e5 2 ♘f3 ♞c6 3 ♗c4 ♗c5. Ésta es la notación universal para los compositores de ajedrez. A diferencia de la descriptiva, la notación algebraica considera todas las jugadas desde el punto de vista de las blancas. Como podrá verse en el diagrama que a continuación se incluye, las filas (líneas horizontales de casillas) están numeradas del **1** al **8**, comenzando por la fila en que se sitúan las piezas blancas al comienzo de la partida. Las columnas (líneas verticales de casillas) están designadas por las letras de la **a** a la **h**, de izquierda a derecha. Las piezas se denominan por su inicial en mayúscula. Así, ♚ = rey, ♛ = dama, ♜ = torre, ♝ = alfil, ♘ = caballo. El peón no se nombra, indicándose sólo la letra de la columna en que se encuentra.

Cuando se realiza una captura, la notación algebraica señala la casilla en que se da tal captura, y no la pieza tomada. Así, si las negras tienen las torres situadas en las casillas *a1* y *a8*, que pueden capturar ambas un alfil enemigo situado en *a5*, cuando sea la torre de *a8* la que coma, la jugada se escribirá ♜8xa5.

También se emplea el símbolo + para indicar el jaque. El enroque se anota con 0-0 (enroque corto), o bien con 0-0-0 (enroque largo).

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Pistas para resolver los problemas de mate en dos

Convencionalmente, los diagramas de problemas de ajedrez se imprimen de forma tal que las blancas juegan «hacia arriba». Las blancas juegan primero, y el orden de jugadas para los problemas de «mate en dos» es: 1, blancas – negras; 2, blancas dan mate. La primera jugada blanca (y la única correcta) se llama *clave*. Las jugadas de las negras se llaman *defensas*, y las segundas jugadas blancas siempre son mate. Las defensas negras y los correspondientes mates de las blancas se llaman *variantes* en el conjunto del juego, que integra la *solución*. Si el problema no puede ser resuelto en las dos jugadas estipuladas, se dice que *no tiene solución*. Si, por omisión del compositor, hay más de una primera jugada que resuelve el problema, existe una *solución alternativa*, y el problema está estropeado. La expresión *juego aparente* (*set play*), a menudo citada en las soluciones, no es otra cosa que las posibilidades de mate en la posición inicial, es decir, la que refleja el diagrama.

Imagínese que cada problema constituye la fase final de una partida, y que usted tiene la seguridad absoluta de que hay mate en dos jugadas. Si omite el desenlace más rápido, se avergonzaría de sí mismo, de modo que debe poner en orden sus pensamientos y resolver el problema, sea cual fuere la defensa que las negras puedan oponer. Por supuesto, algunas claves y medios para dar mate a las negras no serán evidentes, pero lo único que tiene que decirse a usted mismo es que hay jaque mate en dos jugadas... ¡y que debe encontrarlo!

En su búsqueda de la clave, estudie la posición del rey negro. ¿Puede el rey negro jugar, como en el problema nº 2, a *d7* –una *casilla de escape*– sin que las blancas dispongan de una respuesta de mate? De modo que la clave 1 e4! amenaza 2 ♖d5, una jugada de mate que tiene en cuenta la retirada de rey 1 ... ♚d7, en vista de 2 ♖d5 mate. Sin embargo, una clave puede considerar más casillas de escape, como en el problema nº 87, para lograr ventaja. ¿Pueden las negras destruir la protección de las blancas sobre las casillas que rodean al rey negro? En el problema nº 142, 1 ... ♞f4, para darle al rey negro las casillas de escape *f3* y *f2*, es una pista para descubrir la clave (1 ♕b4!), pues en caso de 1 ... ♘f4,

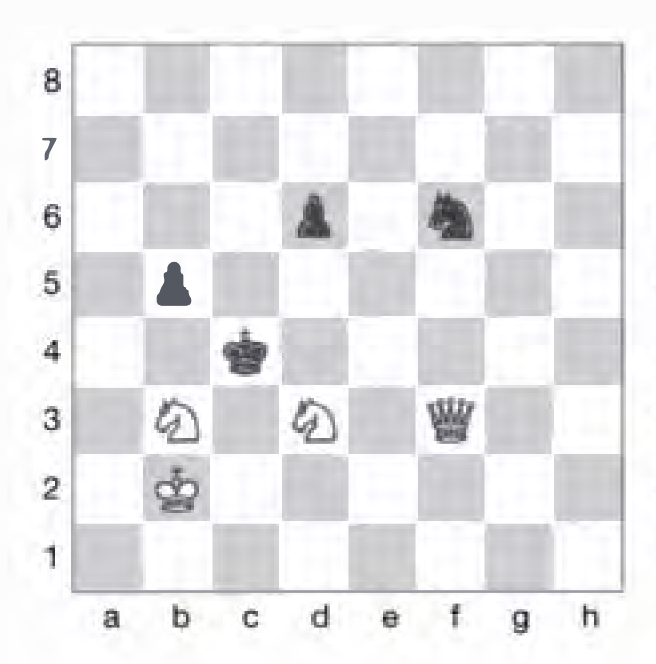
sigue 2 ♗d4 mate. ¿Necesitan las blancas que el rey negro salga de una posición de ahogado, como en el nº 55? Como se supone que no existe nada superfluo en el tablero, ¿hay alguna pieza blanca situada de tal forma que deba moverse o que pueda activarse mediante la jugada de otra pieza blanca, si tiene un papel en el mate al rey negro? ¿Deben el ♗g2 o el ♞g4 blancos jugar, en el nº 174, para incorporar al juego a la torre distante de *g1*, así como controlar las casillas de escape del rey negro *g6* y *g8*? ¿Deben las blancas tener en cuenta la sutil y fuerte jugada de las negras 1 ... ♛g7+, con un jaque desastroso para las blancas, si su torre de *e5* realiza otra jugada que no sea 1 ♜e3!, en el nº 86?

En los problemas de ajedrez, como en la partida real, las blancas pueden imponer un jaque mate a las negras bien mediante una jugada que lo amenaza o bien, de modo más sutil, situando a las negras en *zugzwang*, es decir, no amenazando un mate inmediato, sino obligando a las negras a jugar en una posición tal que incurran en una fatal debilidad. Por consiguiente, necesitará usted descubrir jugadas clave que amenacen mate o que sean decisivas jugadas de espera. Los problemas con amenazas directas son, por lo general, más fáciles de reconocer. Por ejemplo, en el nº 82 hay tantas jugadas intrascendentes (1 ... ♛a1/a2/b1/c1, etc.) que no producen debilidades en la posición negra, que las blancas deben crear una amenaza para acosar a las negras.

Como en muchos otros campos de investigación, la experiencia práctica tiene su importancia. Coloque un problema de ajedrez en el tablero y trabaje hasta resolverlo. De este modo, habrá descubierto también el arte del compositor y su disfrute por los problemas de ajedrez irá en aumento, mucho más allá de sus expectativas iniciales. Teniendo esto presente, ¡bien puede esperar que suceda lo inesperado, en esta forma artística en la que la paradoja es moneda corriente!

200 Problemas Meredith Selectos

1. LAS DAMAS PRIMERO
Sra. W. J. Baird
Illust. Sporting & Dramatic News
hacia 1902



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

2. ARTIMAÑAS FEMENINAS
Sra. T. B. Rowland
Wesley College Quarterly
1889



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

3. ¡TORRE TAPIADA!
E. J. Winter-Wood
V. Land & Water
hacia 1886



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

4. ¡ENTIERRO AL ALFIL!
G. Heathcote
Tidskrift
1910



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

5. 25% «INSOLUBLE»
F. H. Williams
Chess Amateur
1910



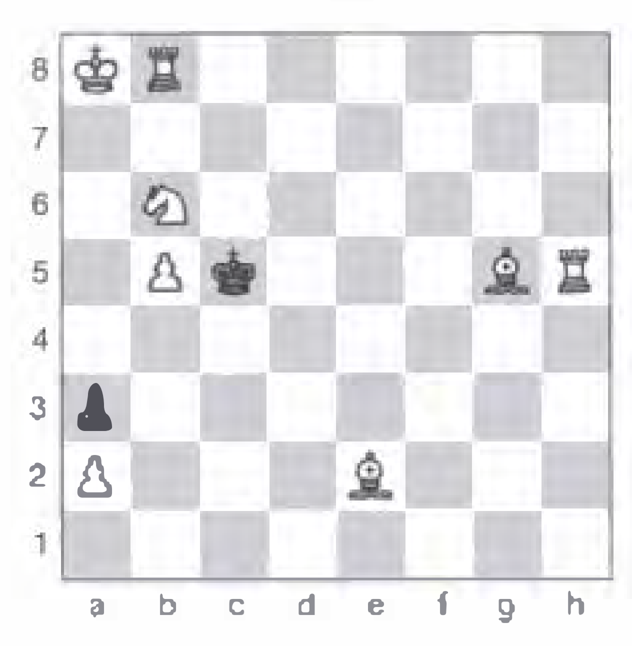
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

6. ¿PUEDEN O NO PUEDEN ENROCAR?
N. A. Macleod
The Problemist
1973



a) diagrama
b) retírese el peón de h5

7. LA SUERTE DEL PRINCIPIANTE
R. Gray
Glasgow Herald
1932



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

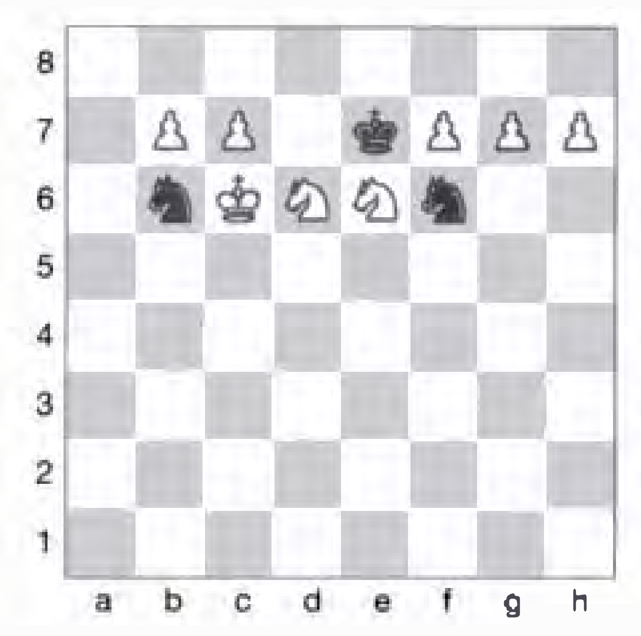
8. LAS BLANCAS HACEN UNA CRUZ NEGRA
B.G. Laws
HM Jamaica Family Journal
1881



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

9. ¿DEMASIADO JUEGO DE CABALLO?

T. Salthouse
London Globe
1911



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

10. LAS NEGRAS A PUNTO DE CORONAR

C. G. Watney
Observer
1920



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

11. JAQUE Y CONTRAJAQUE

N. Easter
The Problemist
1929



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

12. ¡UNA DELICIOSA PAREJA!

G. F. Anderson
Il Secolo
1919



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

13. INTERCEPCIÓN MUTUA

A. W. Daniel

British Chess Magazine

1952



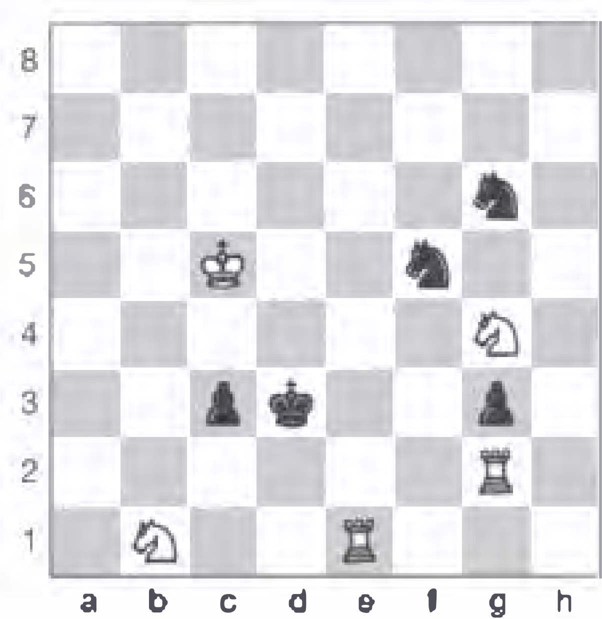
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

14. ZANCADILLA DE LAS BLANCAS

L. S. Penrose

British Chess Magazine

1947



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

15. ¡ADEMÁS DE LOS OCHO, OTRO MÁS!

C. Mansfield

Morning Post

1933



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

16. RABIOSA *MÊLÉE* MODERNA

N. A. Macleod

HM American Chess Bulletin

1954



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

17. LIBERTAD PARA LA DAMA

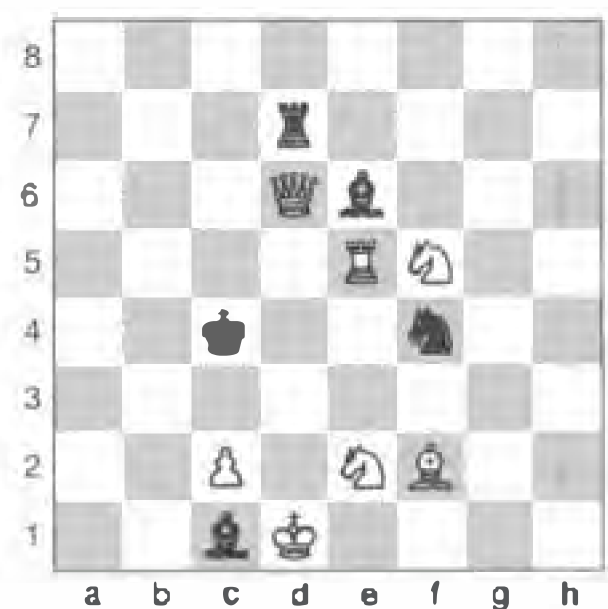
A. R. Gooderson
The Field
1963



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

18. CIRCUNSTANCIAS ATENUANTES

E. Boswell
2º recomendado
The Problemist, 1926



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

19. TÁCTICA DE DISTRACCIÓN

A. J. Fenner
Chess
1936



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

20. EL GRAN SALTO HACIA ATRÁS

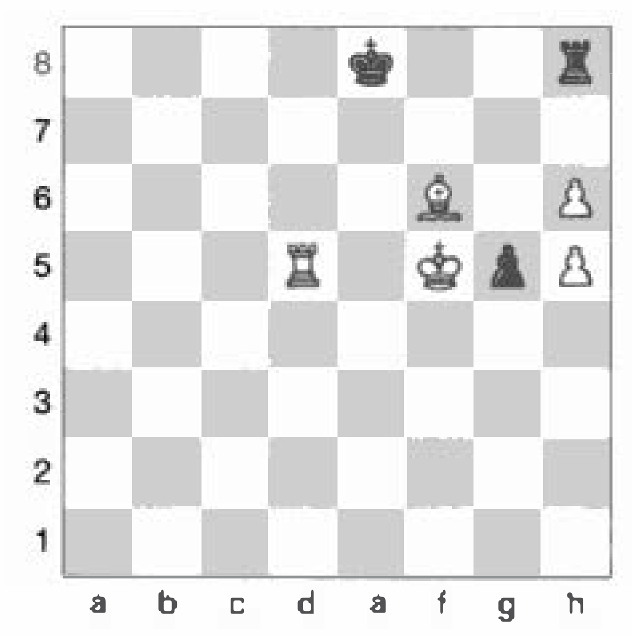
J. C. Evans
British Chess Magazine
1914



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

21. ¡AMBAS SOLUCIONES SON CORRECTAS!

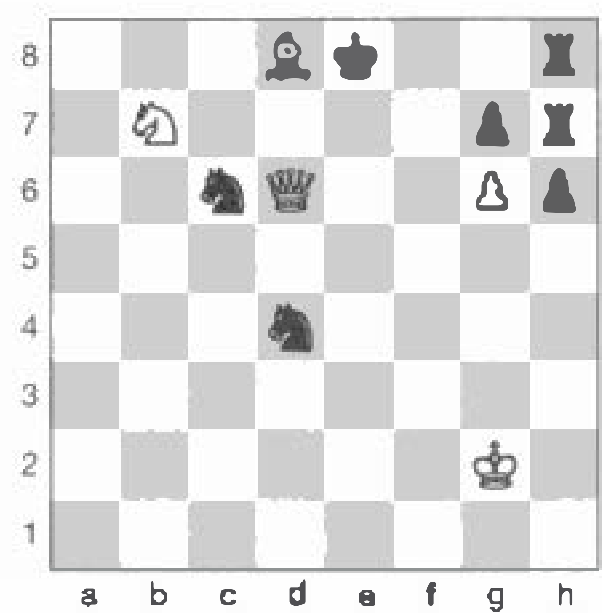
W. Langstaff
Chess Amateur
1922



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

22. ¿POR QUÉ NO PUEDEN ENROCAR LAS NEGRAS?

R. I. Gunn
Chess
1941



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

23. MARCHA FOR ZA DA

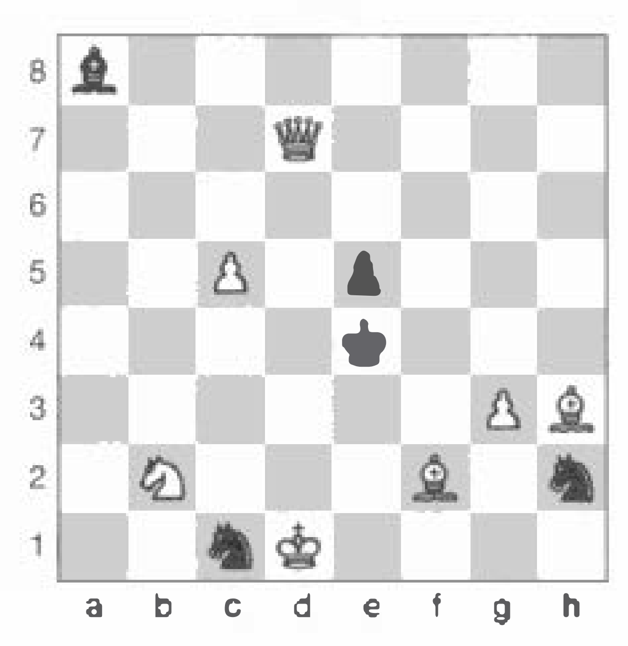
P. Barron
Chess
1951



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

24. LA ME JO R DEFENSA ES EL ATA QUE

T. y J. Warton
Morning Post
1917



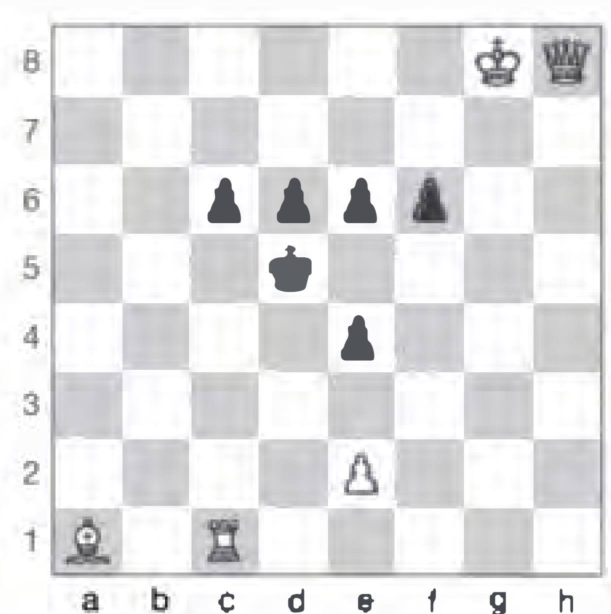
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

25. CLAVADA DE REY
B. J. de C. Andrade
2º recomendado
The Problemist
1942



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

26. EL PODER EN LA SOMBRA
M. Lipton
(versión de G. Jönsson)
1ª mención honorífica
Evening News, 1958



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

27. CLAVE DE REY
G. F. Anderson
1er premio
South African CP
Torneo Society Meredith, 1946/47



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

28. ¡NOVATO!
J. F. Ling
Chess
1942



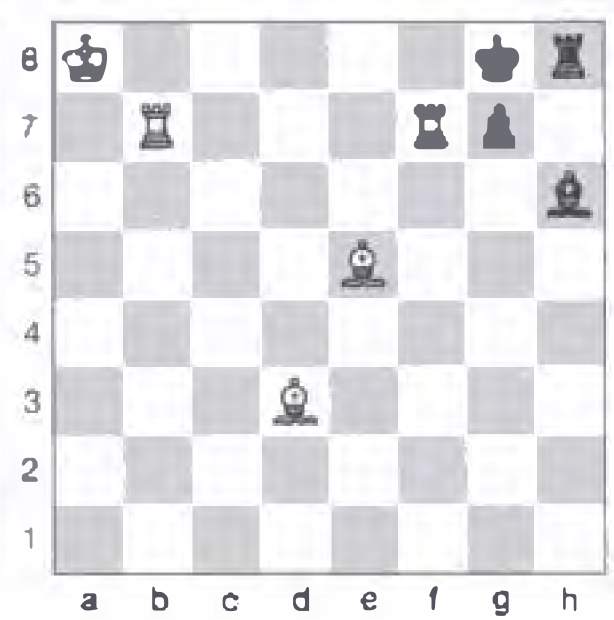
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

29. ¡DIVERSIÓN A LO GRANDE!
H. M. Cuttle
Chess Amateur
1926



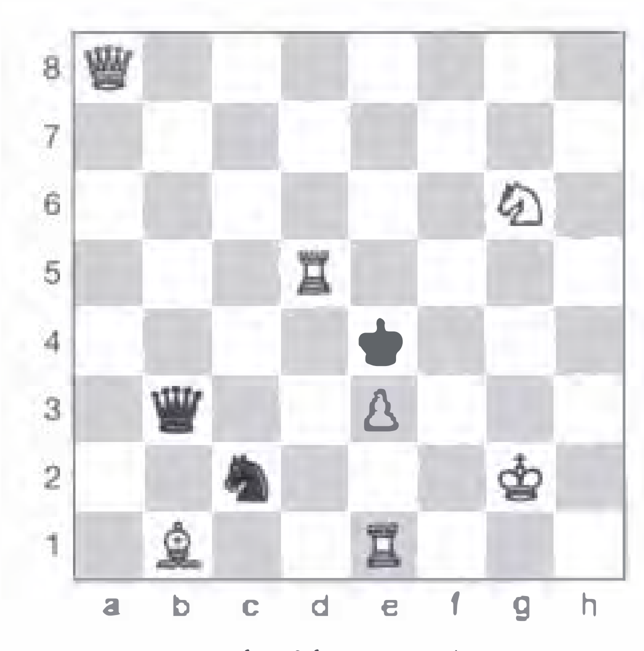
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

30. MATE EN LA ÚLTIMA FILA
D. W. A. Brotherton
2º premio. 2º *Torneo McWilliam*
The Problemist, 1955



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

31. FUERA DE CONTROL
B. J. de C. Andrade
British Chess Magazine
1958



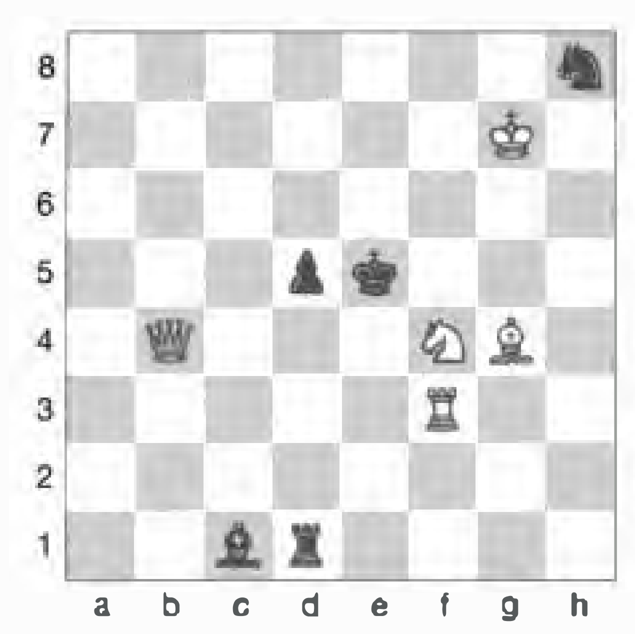
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

32. AL SERVICIO DE SU MAJESTAD
C. Mansfield
2º premio
British Chess Federation, 1927



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

33. DOBLE INTERCEPCIÓN
G. C. Alvey
Surrey Weekly Press
1919



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

34. GRIMSHAW
D. A. Smedley
3[er] premio
The Problemist
1957



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

35. TWEEDLEDUM Y TWEEDLEDEE
E. Stevenson
British Chess Magazine
1941



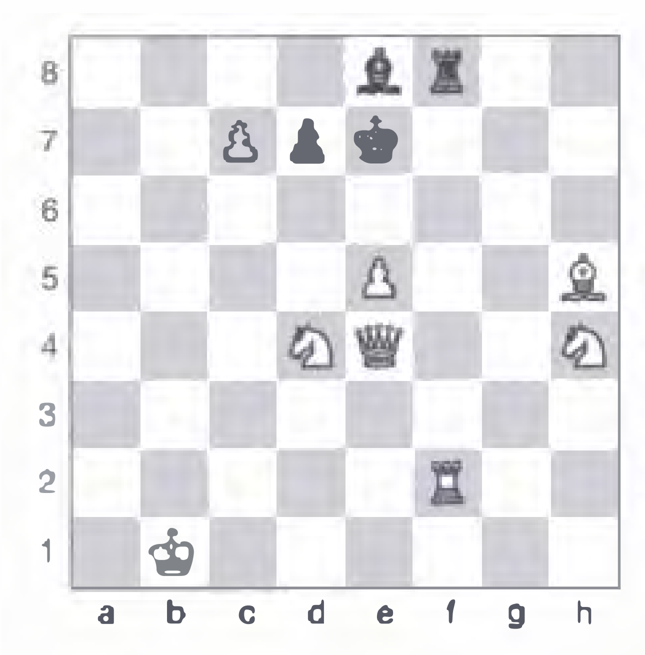
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

36. RONDA A CUATRO MANOS
R. A. Batchelor
1[er] premio
Torneo Our Own Composers
The Problemist, 1964



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

37. MEDIDAS CORRECTIVAS
N. A. Macleod
Chess World
1947



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

38. ¿NUEVOS MATES EN LUGAR DE LOS VIEJOS?
J. M. Rice
Correspondence Chess
1958



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

39. DESCENSO A LAS PROFUNDIDADES
J. Keeble (versión de F. B. Feast)
Leeds Mercury
1888



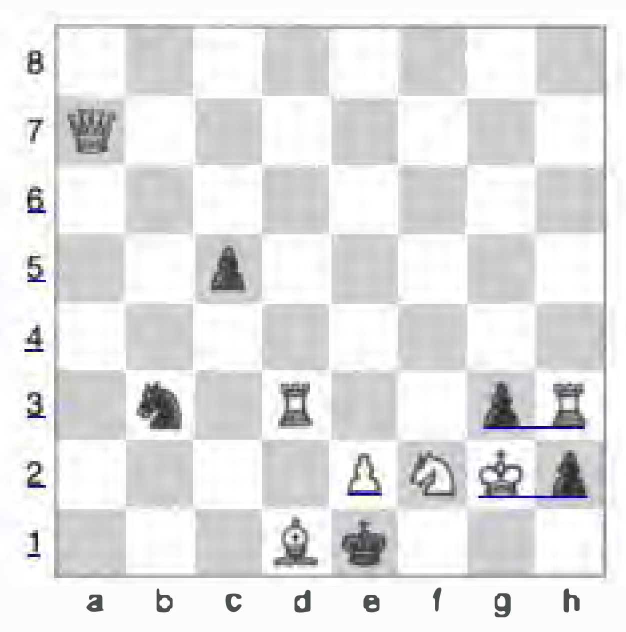
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

40. DIVIDIDOS SEREMOS DERROTADOS
B. P. Barnes
British Chess Magazine
1970



Dos soluciones

41. ¡TODO LO QUE SUBE...
J. F. Ling
The Problemist
1968



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

42. ...DEBE BAJAR!
A. G. Stubbs
1er premio
Good Companions
1923



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

43. JUGANDO AL RATÓN Y AL GATO
W. Gleave
English Mechanic
1891



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

44. PARTIDA DRAMÁTICA ENTRE GATO Y RATÓN
M. Lipton
5ª mención honorífica
Probleemblad, 1957



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

45. ¡ARRIBA LA BARRERA!
F. Healey
mención honorífica
Collection of Chess Problems
1866



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

46. ¡EN BUSCA DE UNA ENCRUCIJADA!
M. Lipton
2º premio
Sunday Citizen, 1966



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

47. INTERCEPCIÓN DE LARGO ALCANCE
J. Montgomerie
British Chess Magazine
1955



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

48. EXCLUSIONES
C. G. Rains
Observer
1939



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

49. ¿PERCY BLAKE? ¡BLAKE EL SACERISTÁN!
P. F. Blake
The Field nº 2838
sin fecha



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

50. A LA MODA DE ANTAÑO
P. F. Blake
Publicación desconocida
antes de 1897



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

51. ¡UN DECANO DE 17 AÑOS!
G. W. Chandler
Hobbies
1907



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

52. VISTO Y NO VISTO
R. A. Batchelor
The Problemist
1964



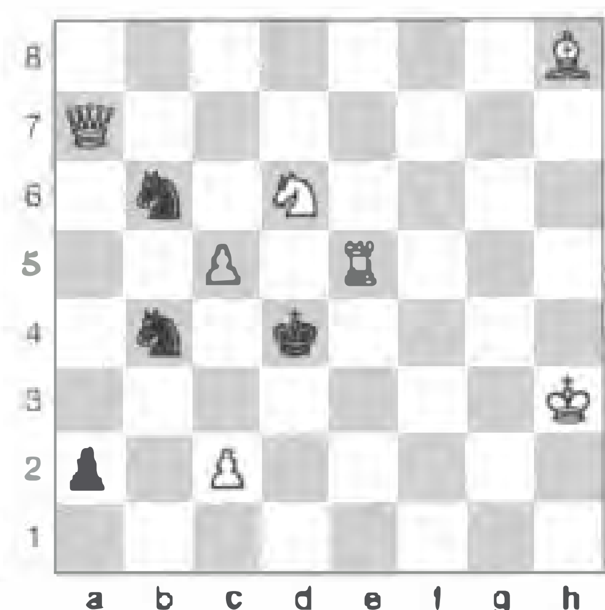
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

53. SIGNOS DE INTELIGENCIA
F. H. Guest
Chess Bouquet
1897



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

54. COMIENZOS INTUITIVOS
T. Taverner
Chess Bouquet
1897



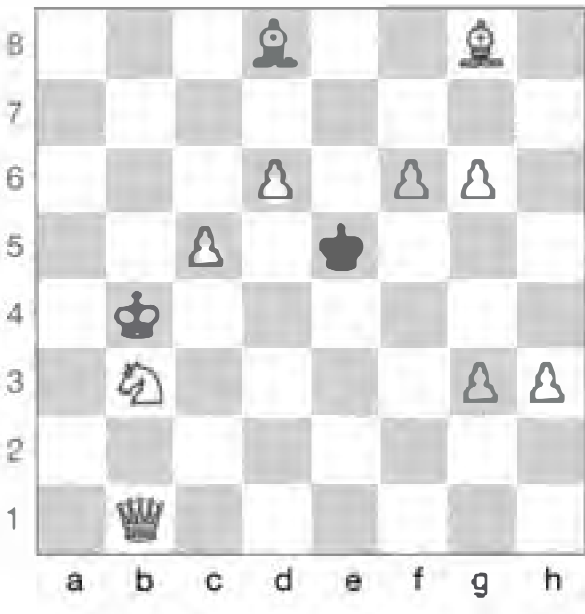
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

55. ¡VAYA ALIVIO!
P. Grimshaw
Chess Amateur
1920



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

56. EL LLANERO SOLITARIO
C. Mansfield
The Problemist
1959



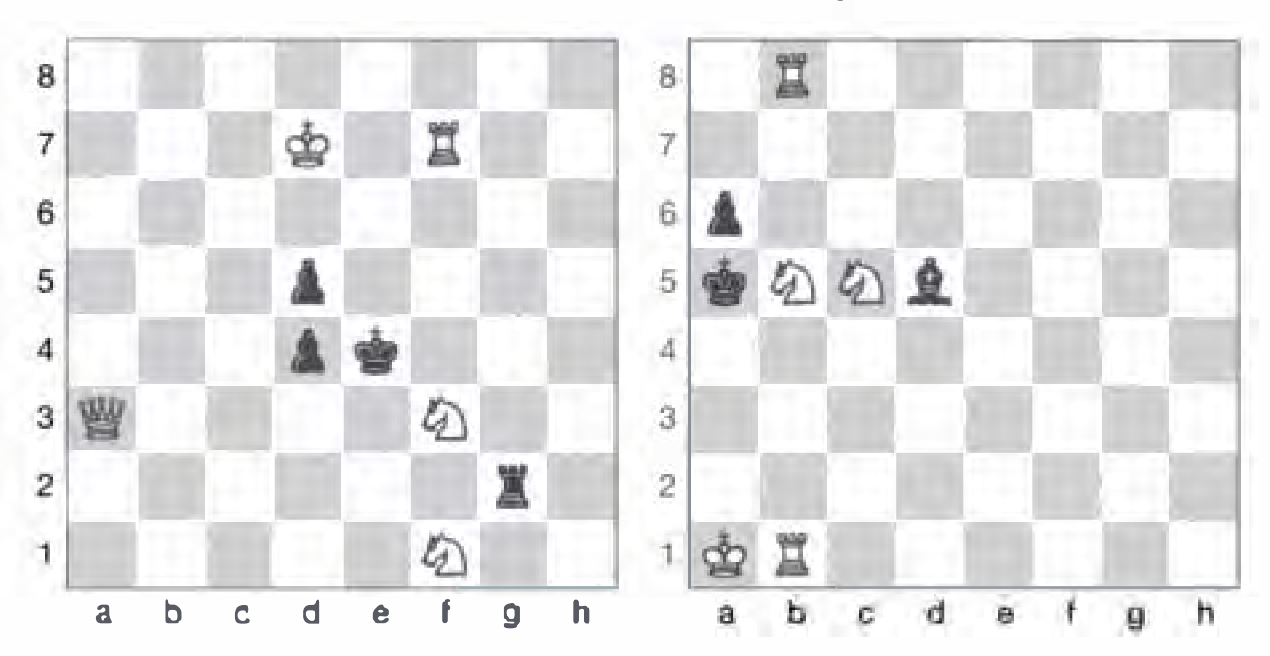
a) diagrama, b) ♚b5, c) ♚b7, d) ♚c8, e) ♚e2, f) ♚f2, g) ♚h4, h) ♚h7

57. JUEGO FOCAL CLÁSICO

C. Mansfield
Morning Post
1923

58. EL ALFIL PIERDE EL CONTROL

N. A. Macleod
5ª mención honorífica
Correspondence Chess, 1962



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

59. VICE VERSA

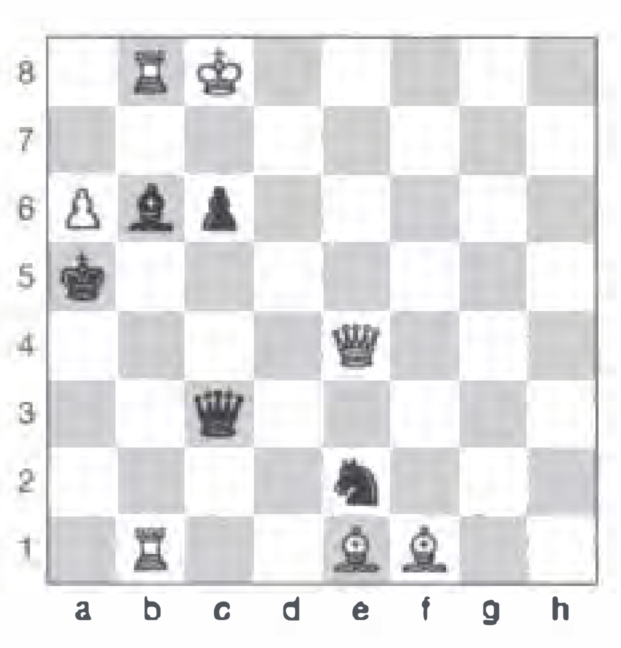
B. P. Barnes
Sunday Times
1964



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

60. ABBA

J. M. Rice
Correspondence Chess
1961



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

61. UN PEÓN EN JUEGO
T. M. Stott
British Chess Magazine
1944



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

62. PEQUEÑO NEGRITO
C. Mansfield
3er premio *Memorial Segal*
Themes 64
1962

Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

63. EN PLENA FORMA
A. C. Challenger
Schoolmaster
1895



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

64. BATALLA REAL
D. M. Davey
The Tabler
1952



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

65. SIN APRESURARSE
R. L. Wynne
The Problemist
1940



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

66. SEPARACIÓN LEGAL
C. Mansfield
recomendado
British Chess Magazine
1966



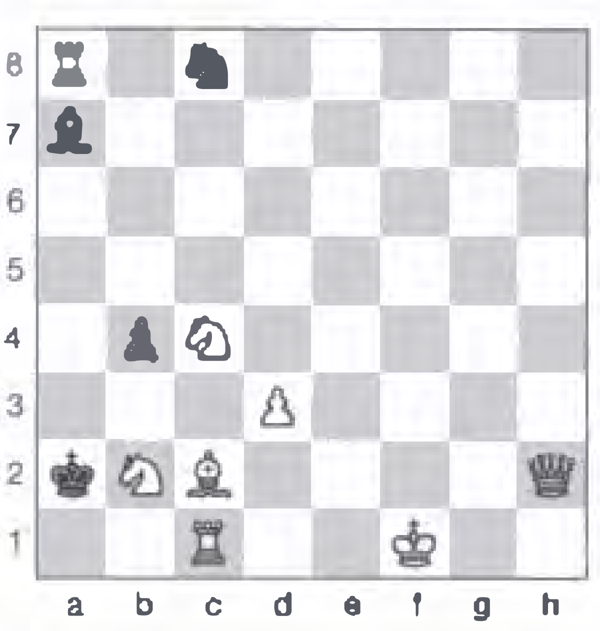
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

67. CURIOSO, MUY CURIOSO
W. Langstaff
2º premio
Good Companions
1924



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

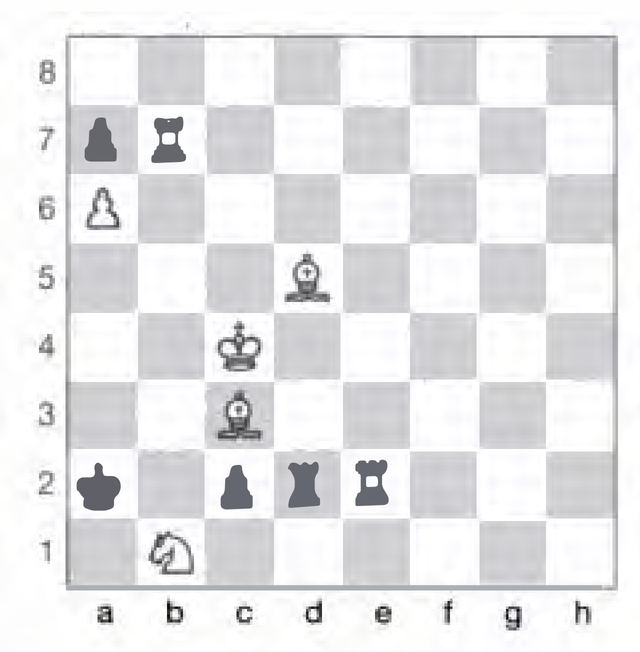
68. DESCLAVADAS DE GOETHART
B. P. Barnes
1er recomendado
Schachblätter, 1963



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

69. DESDEÑANDO AL PEÓN

C. Mansfield
Observer
1946



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

70. ¡LO MISMO, PERO DIFERENTE!

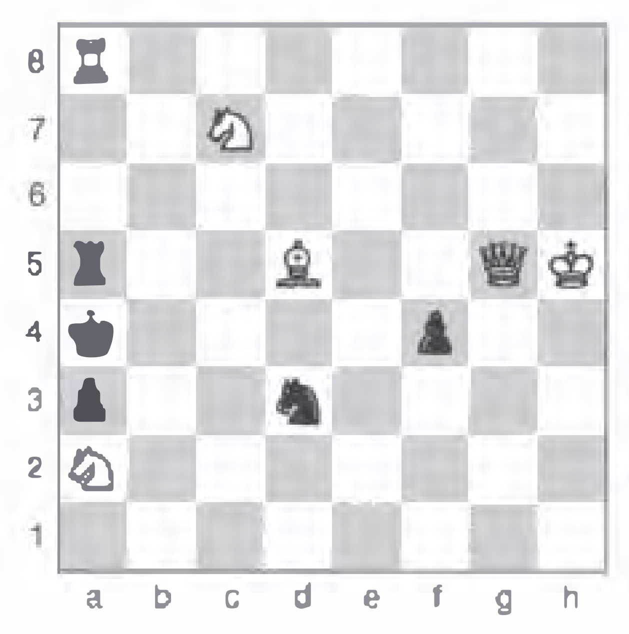
T. R. Dawson
British Chess Magazine
1947



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

71. DOS DESCLAVADAS DE ALFIL

R. G. Thomson
mención honorífica
Grantham Journal, 1926



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

72. CLASE DE GRAN MAESTRO

C. Mansfield
1[er] premio
Torneo Austral Meredith, 1928



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

73. ¿QUÉ CABALLO JUEGA Y ADÓNDE?
B. P. Barnes
recomendado
British Chess Magazine, 1961



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

74. ¿QUÉ TORRE JUEGA Y ADÓNDE?
B. P. Barnes
Skakbladet
1961



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

75. ¡SIETE COMBINACIONES AFORTUNADAS!
J. M. Rice
2ª mención honorífica
British Chess Magazine, 1965



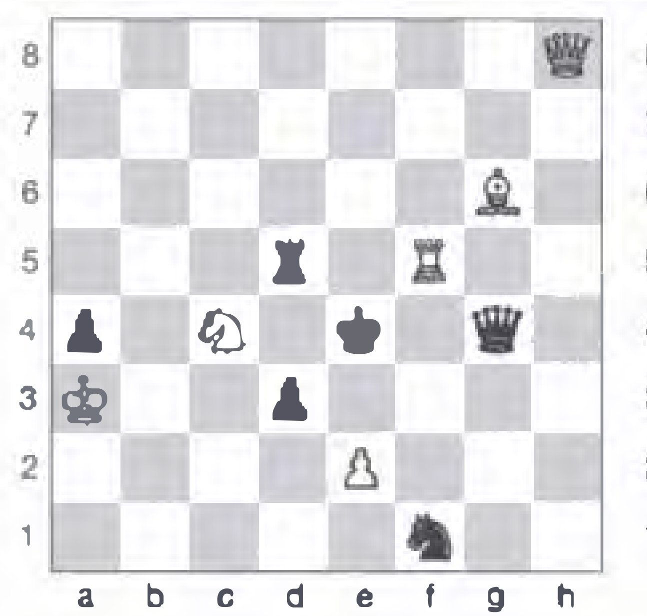
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

76. SEPARACIÓN COMBINABLE
J. M. Rice
Die Schwalbe
1965



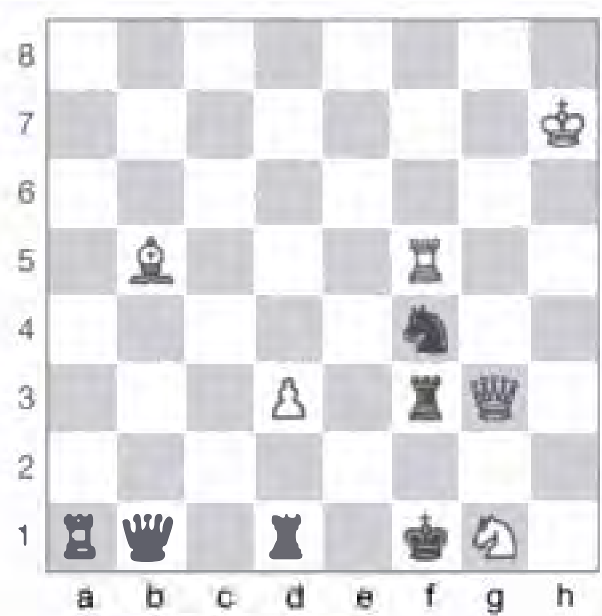
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

77. AUTOCLAVADAS CAMBIABLES
C. Mansfield
Chess Life
1956



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

78. UN TABÚ EN LOS PROBLEMAS DE AJEDREZ
M. Lipton
Schakend Nederland, 1967



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

79. ¿ESTÁN LAS NEGRAS EN UN APRIETO?
C. Mansfield
Observer
1919



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

80. ¡ÉRASE UNA VEZ UN CABALLO!
Reverendo E. C. Mortimer
The Problemist
1942



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

81. UNA SERIA AFRENTA
G. Hume
Letts Household Magazine
1884



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

82. UN GAMBITO DE PEÓN
D. Pirnie
British Chess Magazine
1917



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

83. CASO ABIERTO Y CERRADO
C. E. Kemp
British Chess Magazine
1933



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

84. EL PROBLEMA DE UN CAMPEÓN
D. B. Pritchard
British Chess Magazine
1943



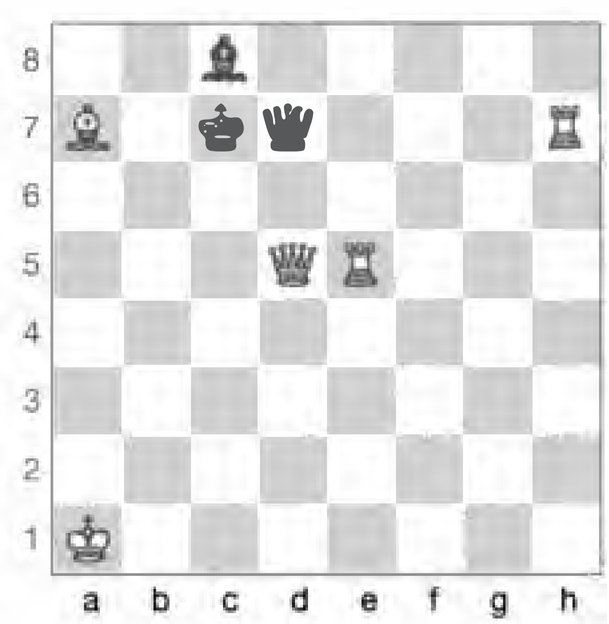
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

85. INTERPOSICIÓN DE DAMA
F. B. Feast
Hampstead Express
1914



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

86. ANTICIPACIÓN INTELIGENTE
D.Mackay
Observer
1920



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

87. ESPECIAL VIEJOS TIEMPOS
A. C. Challenger
Knowledge
1898



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

88. ¡DE UN PLUMAZO!
J. Bunting
Dedicado a Alain White
1945



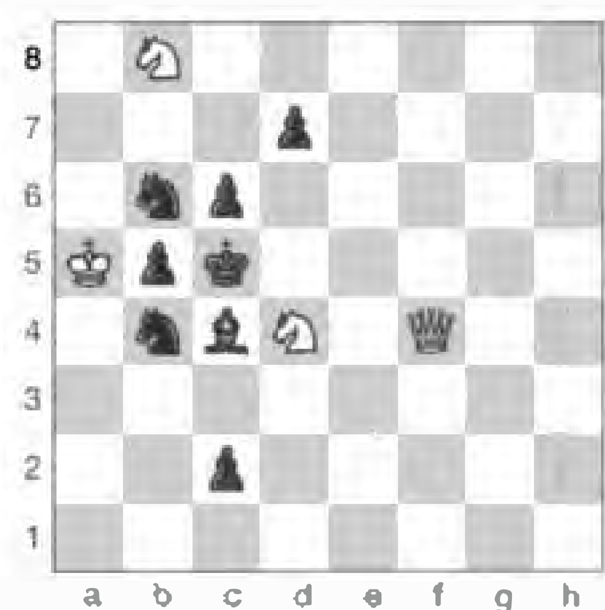
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

89. NO CANTE VICTORIA DEMASIADO PRONTO
F.W.Andrew
British Chess Magazine
1904



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

90. LAS DEFENSAS DE LEVMANN
T. R. Dawson
British Chess Magazine
1947



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

91. PEONES PODEROSOS
B. Harley
Morning Post
1933



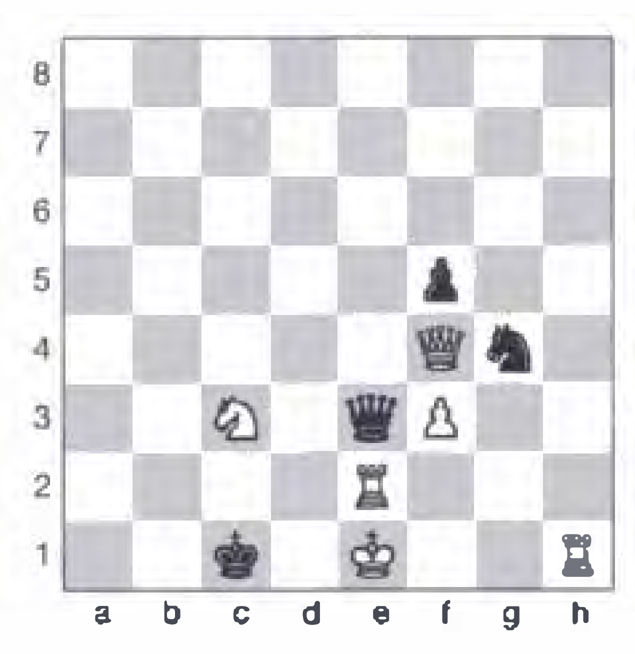
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

92. ¡IDEAS ACERCA DE SU PUESTO!
B. W. Dennis
The Problemist
1969



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

93. ¿JUGADORES ABATIDOS?
R.I. Gunn
Chess
1944



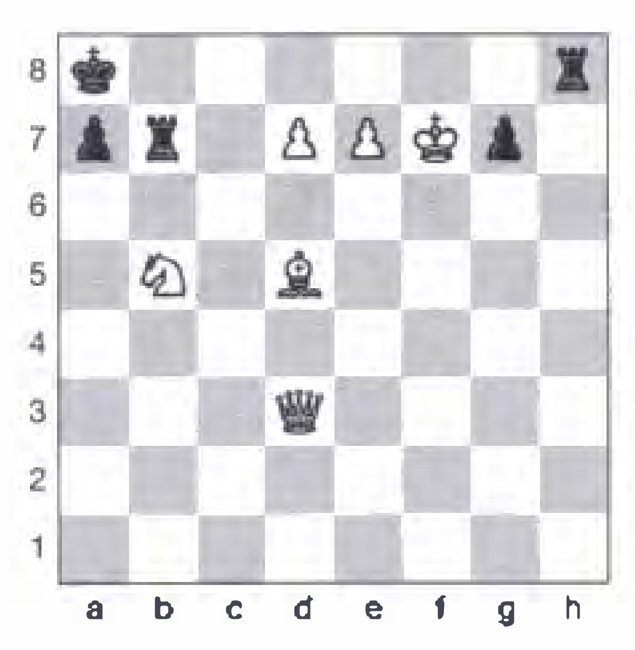
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

94. ¡CASTILLOS EN EL AIRE!
C. S. Kipping
Falkirk Herald
1923



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

95. ¿POR QUÉ NO P=D JAQUE?
B. J. de C. Andrade
The Problemist
1941



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

96. ¿DEMASIADA *SEMIASTUCIA*?
F. B. Allen
British Chess Magazine
1938



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

97. RETIRADA DE LA CABALLERÍA
S.Sedgwick
British Chess Magazine
1958



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

98. ¡EASTER LE INCITA!
N. Easter
1ª mención honorífica
Torneo Bristol Times & Mirror
1928



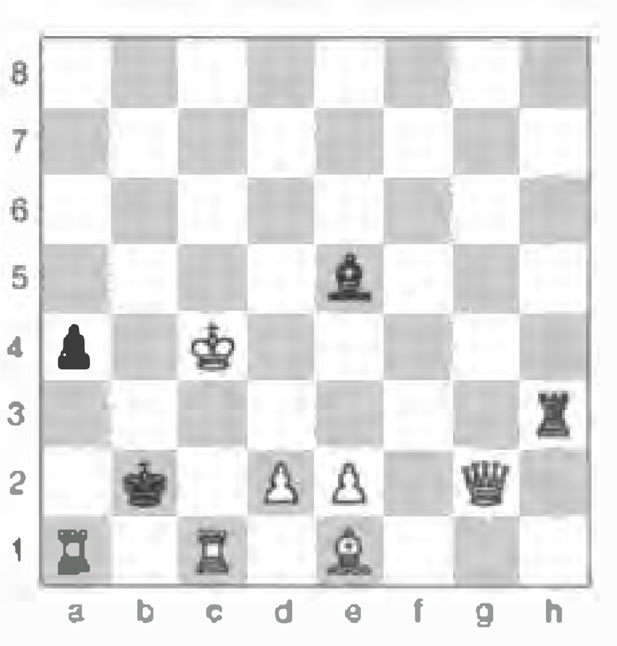
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

99. ALBINO
E.Woodard
P.C.T.
1915



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

100. ALBINOS GEMELOS
Sir Jeremy Morse
Correspondence Chess
1962



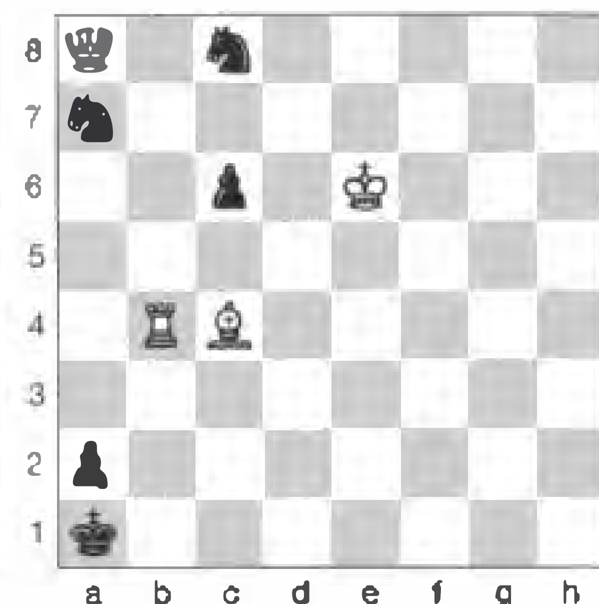
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

101. ELLA DOBLEGA AL CONQUISTADOR
P. H. Williams
Chess Amateur
1917



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

102. PEQUEÑO CAMBIO
P. H. Williams
Chess Amateur
1915



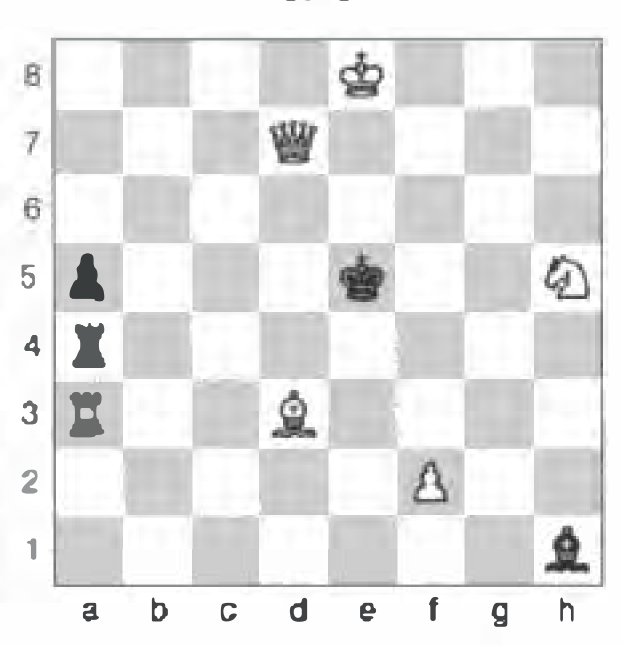
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

103. EN PRINCIPIO, «JB»
JB de Bridport
Illustrated London News
1863



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

104. COMPLETAMENTE ACABADO
G. Heathcote
1er premio
English Mechanic
1891



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

105. MAESTRO DEL PASADO
G. J. Slater
mención honorífica
Western Daily Mercury
1907



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

106. SEÑUELO PARA LA PRESA
J. Stewart
Young Scotland
1940



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

107. GOZNES EN LA CASILLA *b1*
H. W. Grant
1er premio
Australasian Column
1924



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

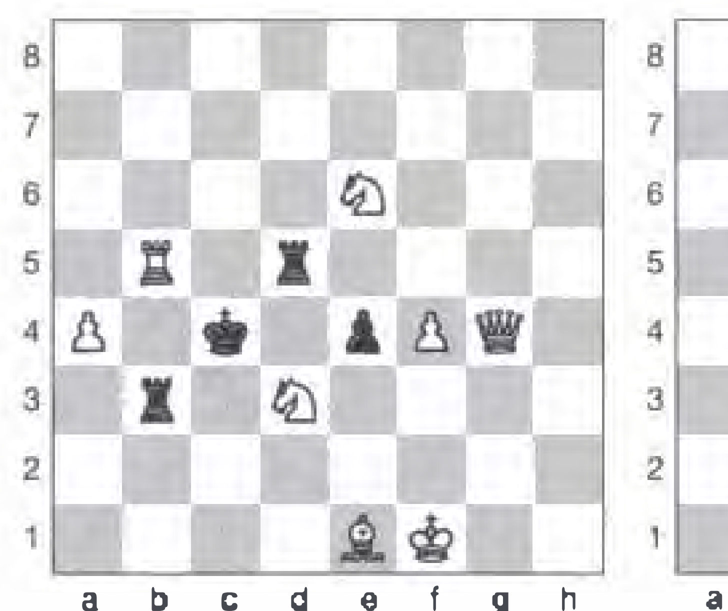
108. ¡EL ENFOQUE CORRECTO!
M. Lipton
Schakend Nederland
1968



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

109. JUEGO DE PRECISIÓN

H. Bristow
Chess Miniatures
sin fecha



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

110. LA COLONIA

J. L. Rendall
The Field
1955



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

111. LA TERCERA DIMENSIÓN

A. C. Reeves
3ª mención honorífica
Ceskoslovensky Sach
1963



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

112. ZAGORUJKO

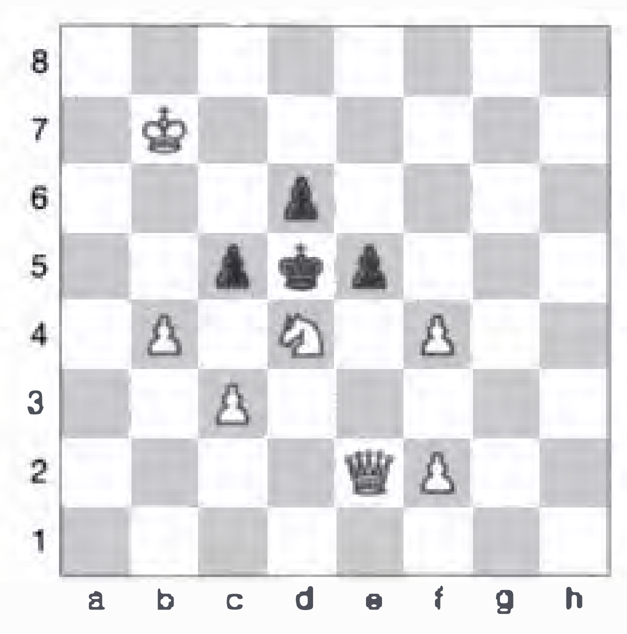
J. E. Driver
primera publicación



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

113. CAÍDO DEL CIELO

A. G. Stubbs
2º premio
Good Companions
7º Torneo Meredith, 1918



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

114. VARIACIONES SOBRE UN MISMO TEMA

C. Mansfield
recomendado *Sachovy Kutik*
Torneo Meredit, 1964



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

115. EL PEQUEÑO ESTORBO

E. Westbury
2ª mención honorífica
Good Companions
5º Torneo Meredith, 1917



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

116. SIN ADORNOS

A. R. Gooderson
Time & Tide
1954



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

117. AHORA SE VE, AHORA NO SE VE
N. A. Macleod
ChessWorld
1950



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

118. RUKHLIS
M.Lipton
Torneo Israel
1963



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

119. UN ENSAYO DIABÓLICO
S.W.Eckett
Bath & Wilts Chronicle & Herald
1947



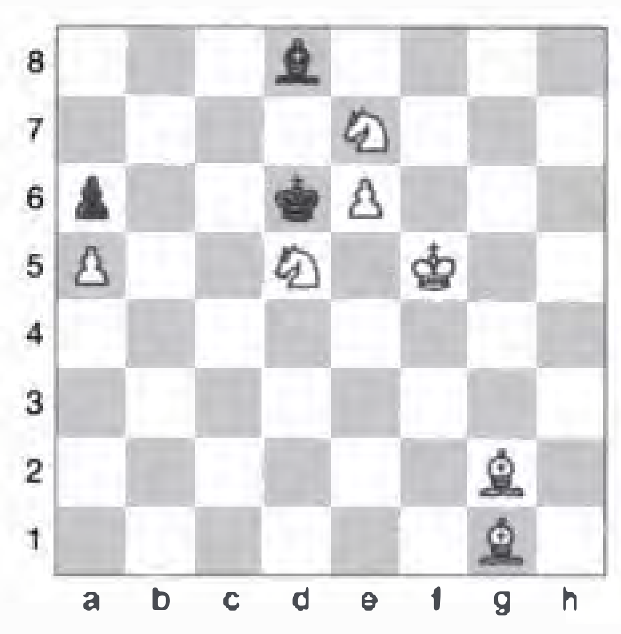
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

120. CORRECCIÓN NEGRA
D. Shire
British Chess Magazine
1973



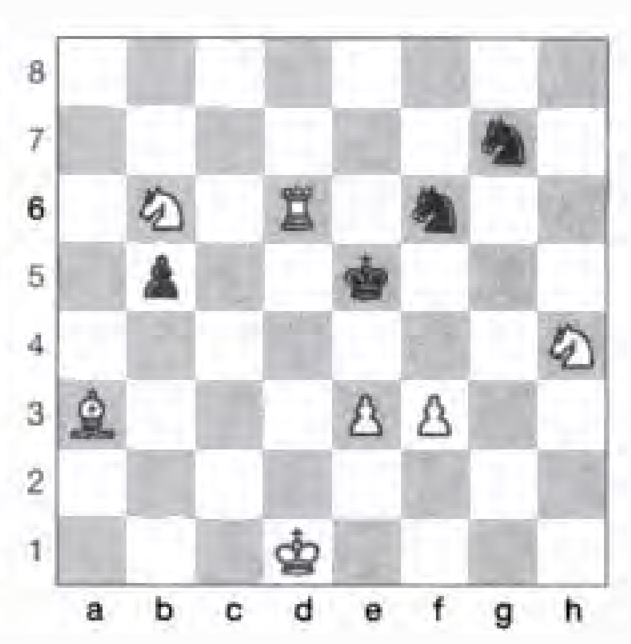
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

121. POR DONDE LOS ÁNGELES NO SE ATREVEN A CAMINAR
A. Guest
Chess Bouquet
1897



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

122. UNA SENDA MEDIDA
T. R. Dawson
British Chess Magazine
1942



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

123. LO QUE BUSCAMOS
G. C. Watney y B. Harley
Chess Pie
1922



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

124. EN EL FRAGOR DEL COMBATE
B. P. Barnes
2° premio, Torneo Ring
Evening News Brian Harley Award, 1959



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

125. ROTACIÓN INTERNACIONAL
C. Mansfield
1er premio del Torneo Ring
Correspondence Chess
1958



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

126. ¡UN CABALLO DE DISTINTO COLOR!
A. C. Reeves
3ª mención honorífica, T. Ring
The Tablet, 1962



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

127. ¡EMPRENDE EL VUELO, PETER...
A. C. Reeves
Problem
1965



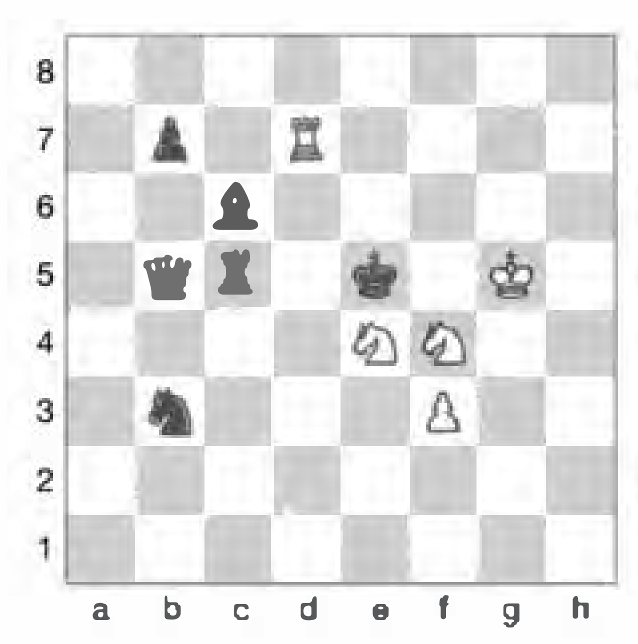
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

128. ...REGRESA, PAUL!
C. P. Sydenham
British Chess Magazine
1975



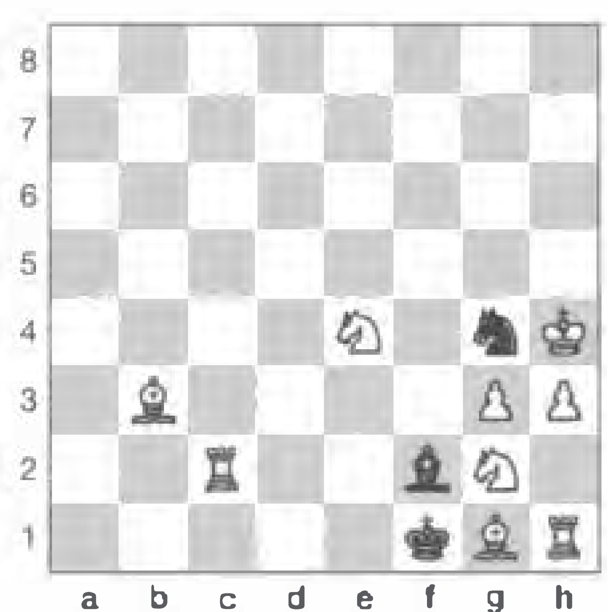
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

129. LA CUENTA ATRÁS
J. M. Rice
British Chess Magazine
1965



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

130. MEDIA DOCENA DE MATES DE UNA PIEZA
M. Lipton
Sinfonie Scacchistiche
1966



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

131. ¡EMBOSCADA!
F. B. Feast
Fuente desconocida



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

132. EL ENFOQUE OBLICUO
J. L. Peake
Observer
1959



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

133. *BLANQUEO* DE LAS BLANCAS

F. W. Wynne
Primer Premio
Birmingham News
1903



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

134. BANCA DE SIR JEREMY

Sir Jeremy Morse
British Chess Magazine
1962



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

135. ¡COLMANDO LA LAGUNA!

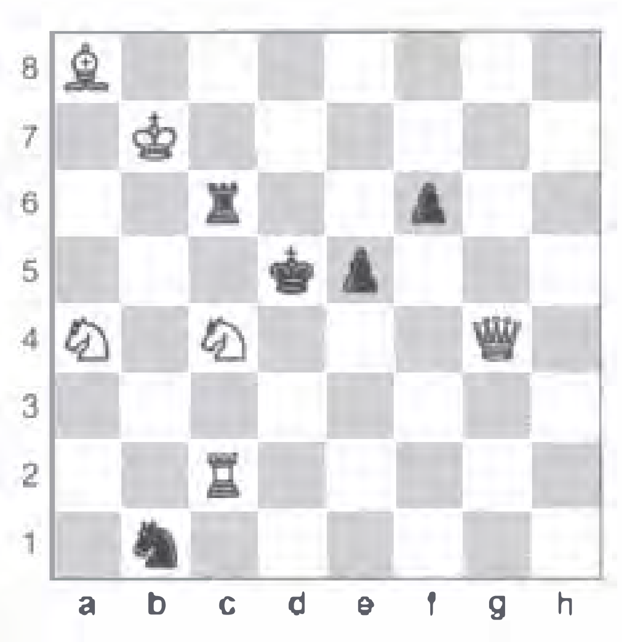
P. F. Blake
2° premio
Kentish Mercury
1898



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

136. ¿EN QUÉ ESTARÁ PENSANDO?

A. C. Challenger
Penny Illustrated Paper
1895



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

137. CASI SIMÉTRICO
C. Mansfield
1ª Mención Honorífica
British Chess Magazine
1933



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

138. FUERA DEL FOCO
N. A. Macleod
Parallele 50
1951



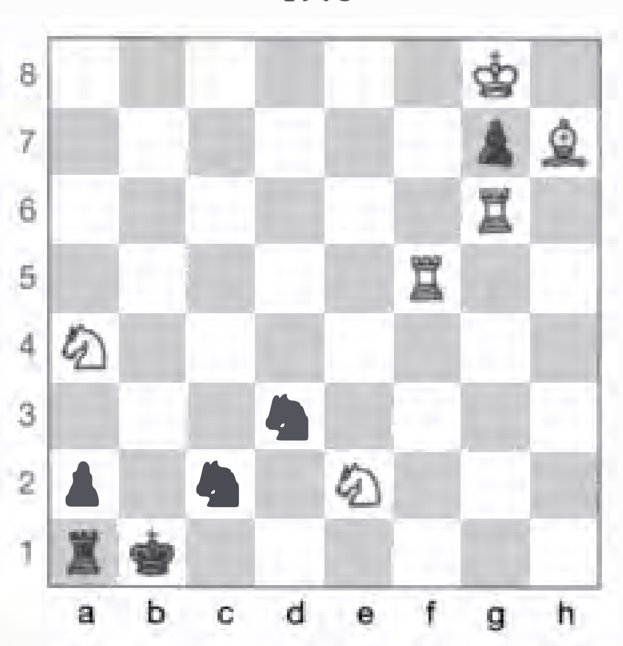
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

139. *SEMIBATERÍA* ENMASCARADA
C. Mansfield
Die Schwalbe
1964



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

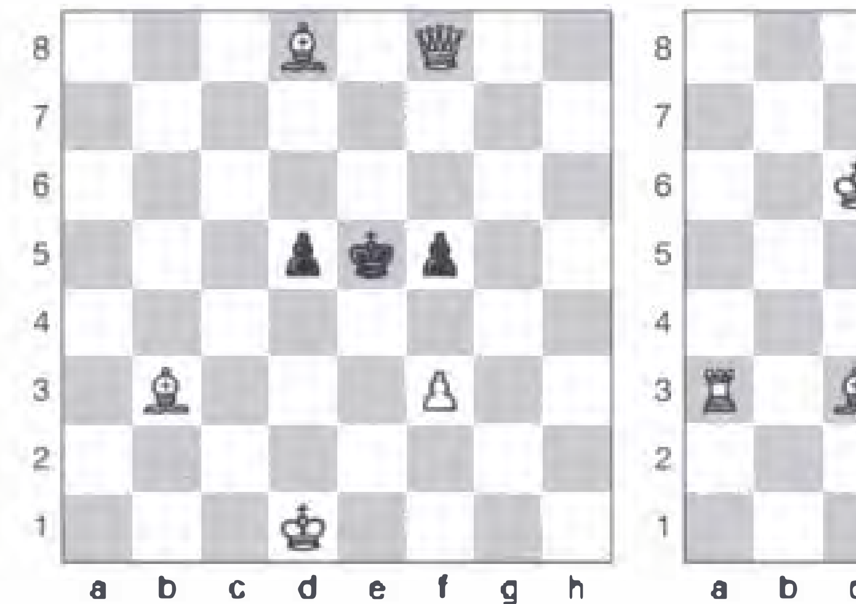
140. DESPEJE MASIVO DE LÍNEAS
A. C. Reeves
The Problemist
1966



a) diagrama
b) peón de g7 en c7

141. ¡AHOGADOS FUERA!

W.A.Clark
(versión de W. Marks)
3er premio, *Schoolmaster*
1891



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

142. ¿REGALA LA PARTIDA?

C.D.Locock
Knowledge
1896



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

143. ¡ABRAN PASO A SU MAJESTAD LA REINA!

F. B. Feast
1er premio, *Good Companions*
1924



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

144. ¡USTED SERÁ EXTERMINADO!

N. A. Madeod
Sunday Times
1958



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

145. ¡SUPERE AL MAESTRO ANDERSON!
G. F. Anderson
Natal Mercury
1914



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

146. LAS BLANCAS ENTREGAN
B. G. Laws (versión de F. B. Feast)
1er premio, *Jamaica Gleaner*
1892



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

147. ¡PRECIOSO MATE!
E. W. Beal
Nice Matin
1972



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

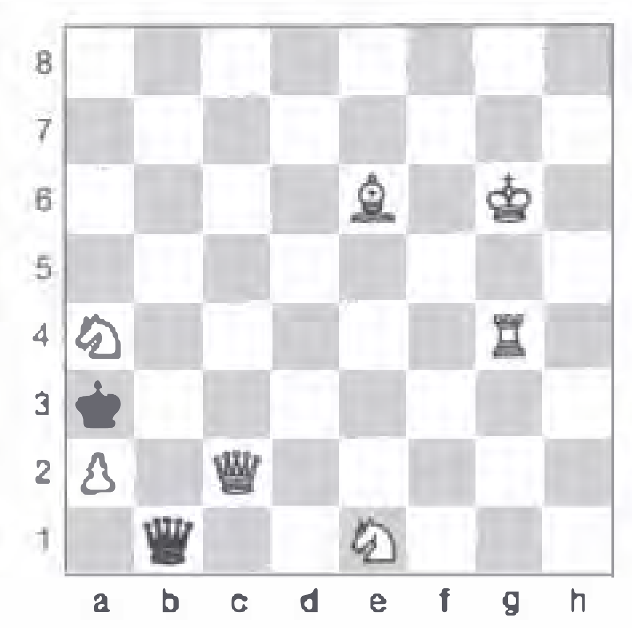
148. CRÍA CUERVOS...
Dom. J. Coombe-Tennant
Diagrammes
1975



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

149. ¿MARCA SUPERADA?

M. Lipton
1ª mención honorífica
Observer
1966



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

150. ¡EL MÉTODO DE LA RETIRADA!

B. P. Barnes
Correspondence Chess
1957



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

151. A TRAVÉS DEL ESPEJO

C. S. Kipping
Chess Amateur
1923



a) diagrama, b) posición reflejada de derecha a izquierda

152. ¡LAS BLANCAS JUEGAN Y GIRAN!

B. P. Barnes
The Tablet
1961



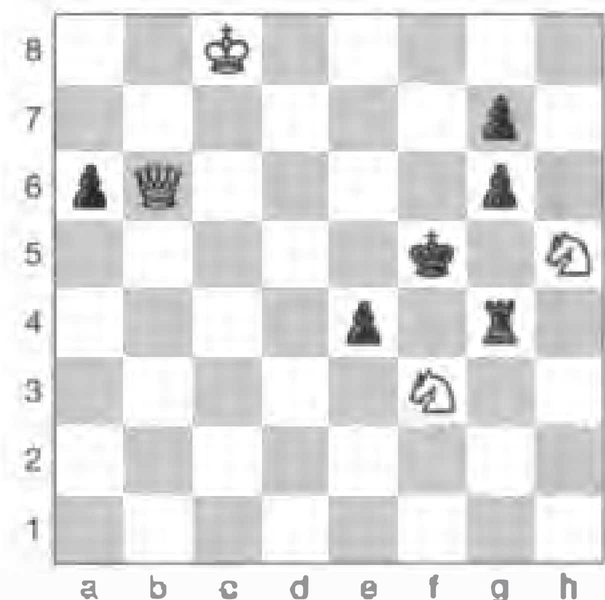
a) diagrama, b) gírese de vuelta en sentido contrario a las agujas del reloj

153. ¡EL PIEL ROJA...
J. Laybourn
Nationaltidende
1891



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

154. ...QUE EXTERMINA BLANCOS!
A. C. Challenger
The Morning
1897



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

155. DOBLE JAQUE DOBLE... ¡Y MATE!
E. S. Campling
British Chess Magazine
1901



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

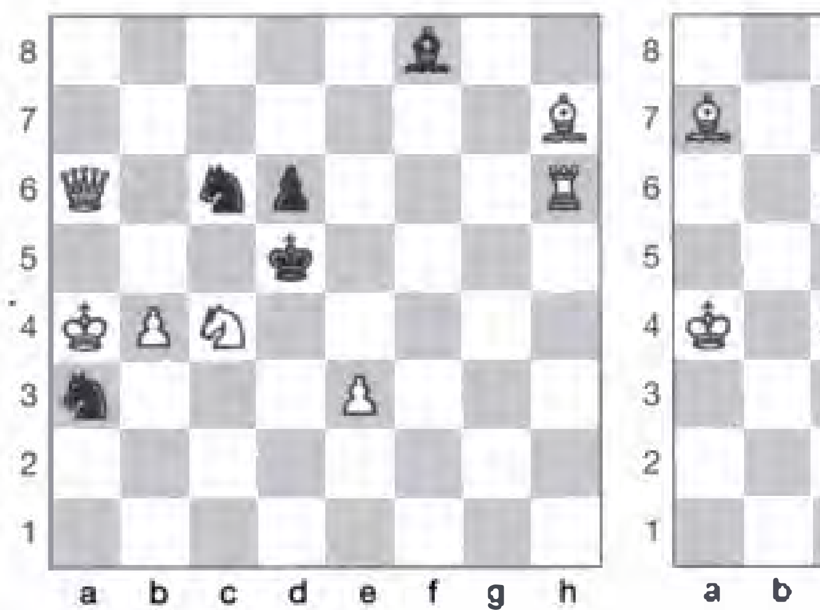
156. LAS BLANCAS DOBLAN SUS JAQUES DOBLES
C. Mansfield
1º premio, *Torneo Meredith*
Falkirk Herald, 1927



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

157. ¡DE CAPITAL IMPORTANCIA SECUNDARIA!

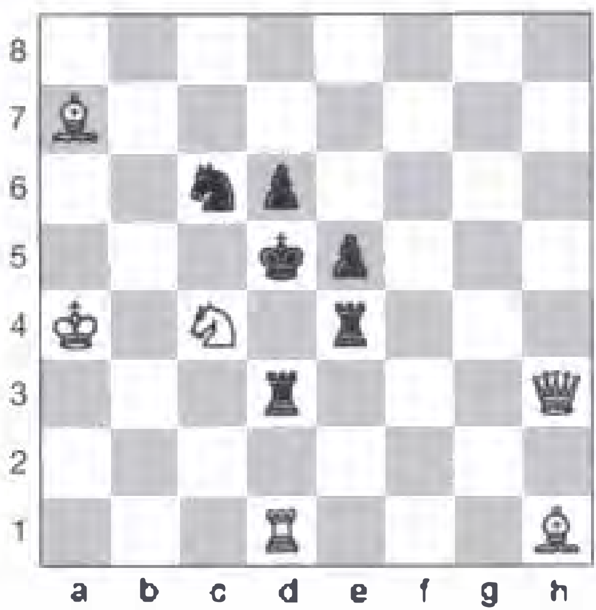
C. Mansfield
3er premio, *Torneo Meredith*
Chess World, 1946



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

158. UNA VUELTA DE TUERCA

J. M. Rice y M. Lipton
Problem
1957



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

159. EMPLEANDO EL REY BLANCO

C. Vaughan
1ª mención honorífic
Torneo Meredith del
American Chess Bulletin, 1950



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

160. ¡ATENCIÓN, EXPERTOS!

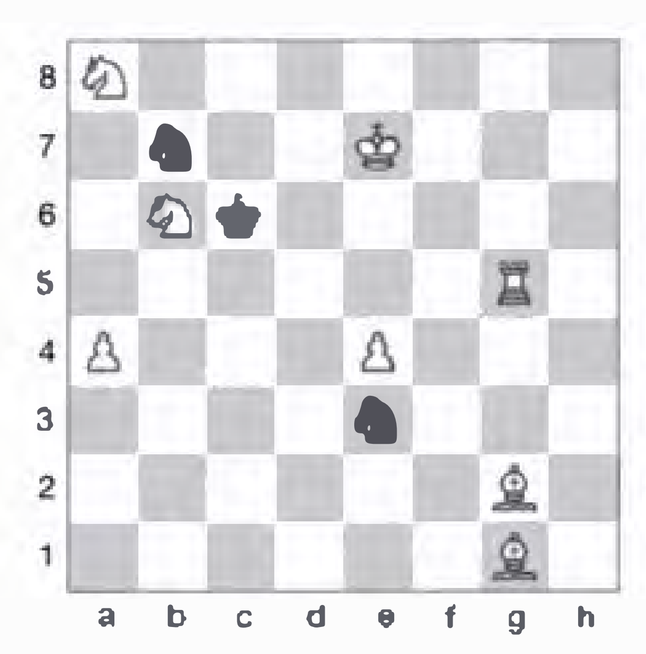
H. D'O. Bernard
Cape Times
1938



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

161. CIERRE DE LÍNEAS

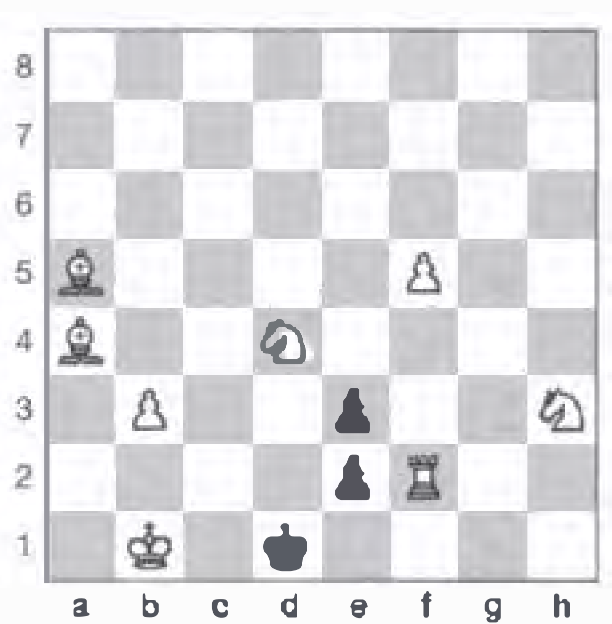
N. Easter
British Chess Magazine
1932



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

162. ¡DETERMINADO POR LA PROMOCIÓN!

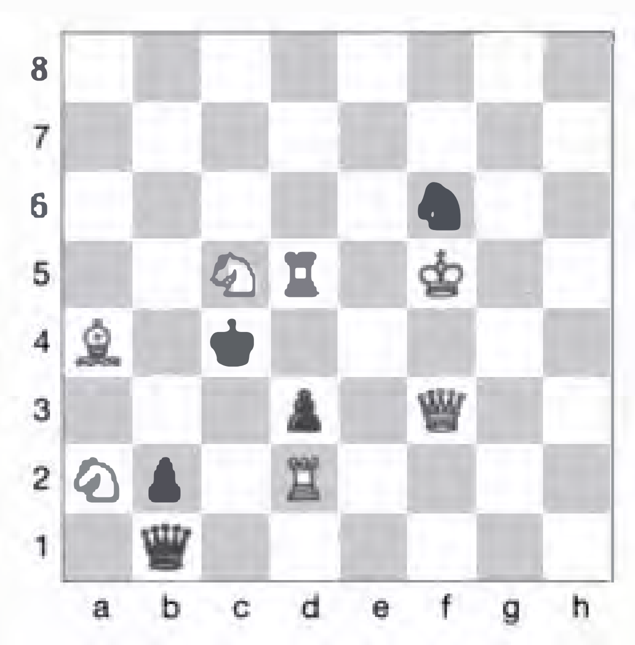
P. C. Thomson
Echiquier de Paris
1954



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

163. ELECCIÓN ENTRE CLAVADA Y DESCLAVADA

M. Lipton
Il Due Mosse
1959



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

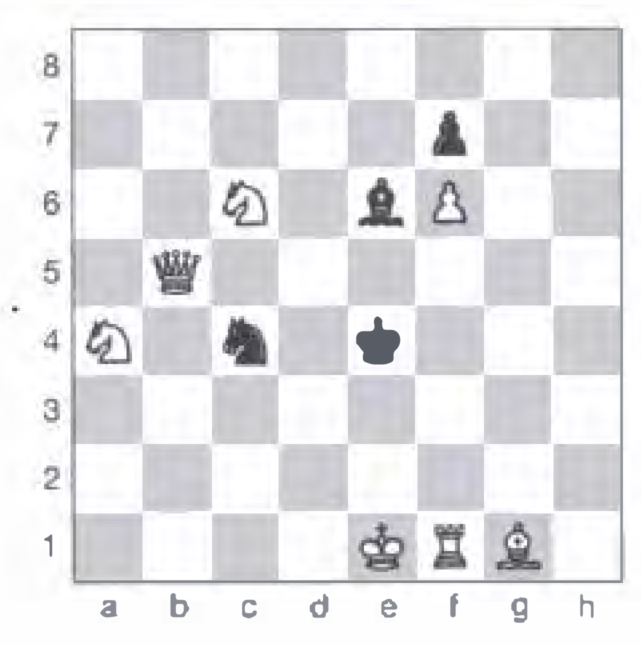
164. ¿EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS?

C. Vaughan
The Problemist
1966



a) diagrama, b) sustituir ♘g4 por ♗ y mover a2 a b2

165. EMOCIONANTE
J.W.Abbott
Illustrated London News
1886



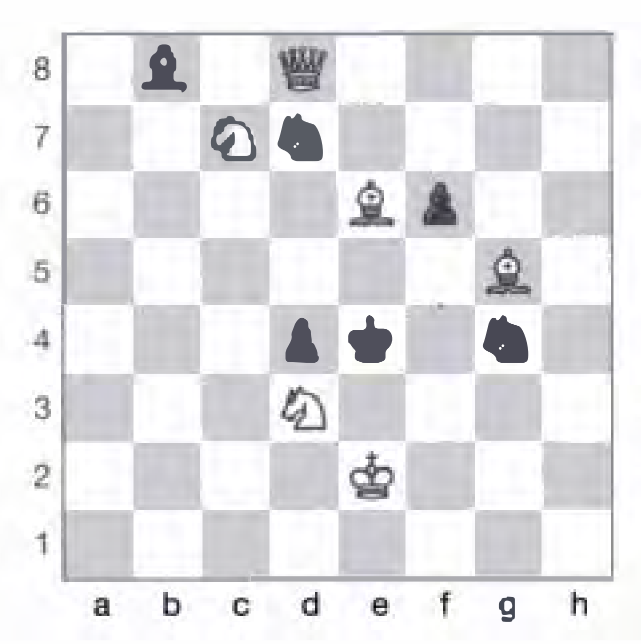
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

166. ¡RECORTE!
A. W. Busby
1er premio
Sunday Chronicle
1940



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

167. REACCIÓN INVOLUNTARIA
C. Mansfield
British Chess Magazine
1936



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

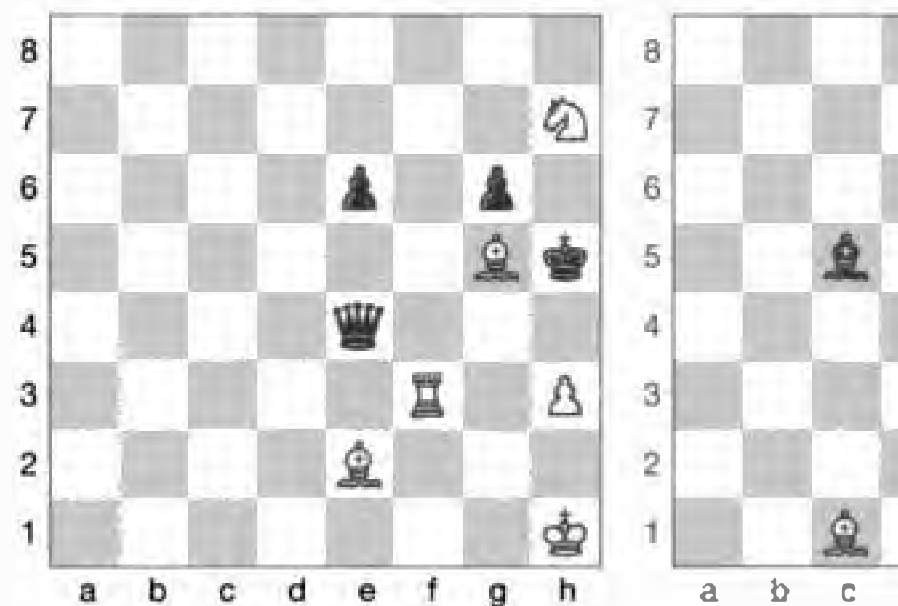
168. FUSIÓN, CONFUSIÓN
D. A. Smedley
The Problemist
1952



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

169. ¡ATAQUE DE FLANCO!
C. Mansfield
Observer
1941

170. RESISTENCIA PASIVA
R. A. Tappenden
Sunday Times
1919



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

171. ¡SEDANTE SUPERIOR!
G. R. Downer (versión de N. Macleod)
The Problemist
1941



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

172. TRIÁNGULO ETERNO
W. F. Wills
Norwich Mercury
1902/1903



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

173. ¡LAS NEGRAS VEN LAS ESTRELLAS!

J. M. Rice
2º premio, *Torneo de la Dutch Problem Society Jubilee*, 1961



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

174. ¿PROCESO LÓGICO?

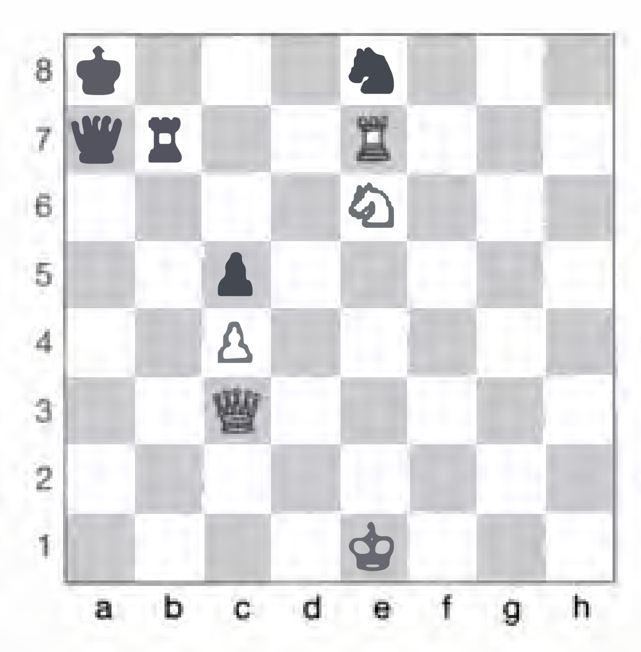
B. P. Barnes
L'Italia Scacchistica
1961



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

175. ¡BUEN TRABAJO, CYRIL!

C. S. Kipping
The Problemist
1951



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

176. DUELO A MUERTE

G.C.Quack
The Problemist
1967



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

177. EXHIBICIÓN CON SEMICLAVADA
D. A. Smedley
The Problemist
1958



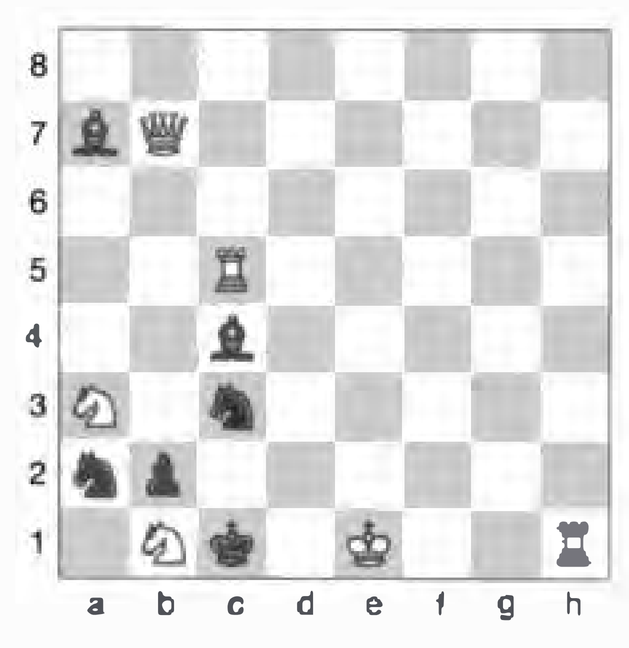
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

178. GRAN REDESCUBRIMIENTO
C. Mansfield
1ª mención honorífica, 8º *Torneo Meredith Good Companions*, 1918



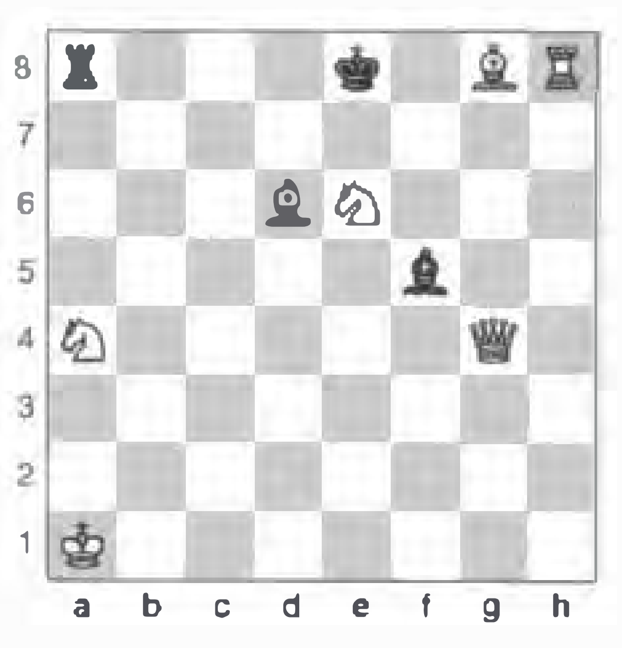
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

179. ¿COMBINACIÓN ÚNICA?
B. P. Barnes
recomendado
The Problemist
1974



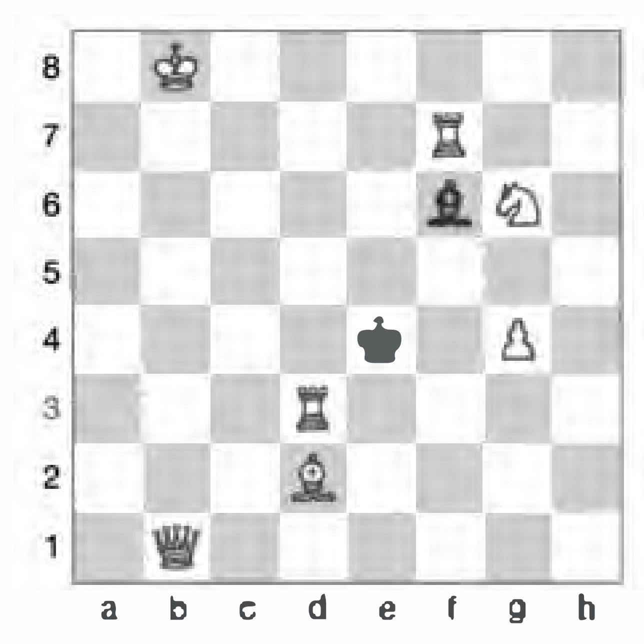
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

180. ¿FUERA DE JUEGO?
B. P. Barnes
The Problemist
1962



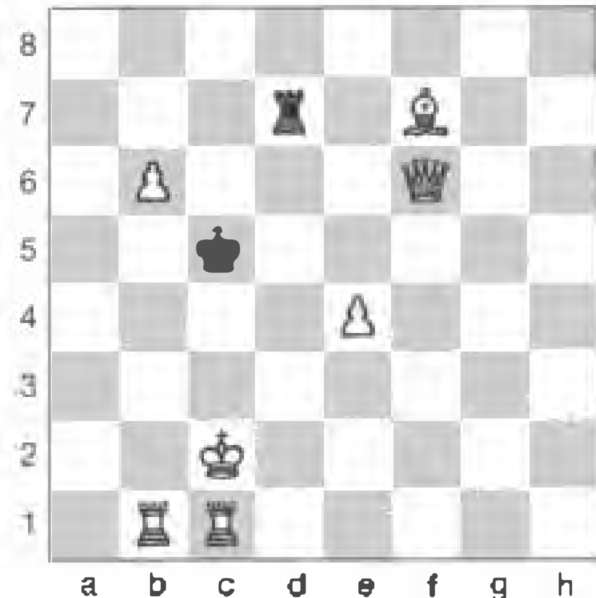
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

181. *THE FRENCH CONNECTION*
N. A. Macleod
recomendado
Torneo Probleme Theme
1966



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

182. EL MÁXIMO NÚMERO DE EFECTOS
Sir Jeremy Morse
The Problemist
1964



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

183. TRUCOS *BAJO CUERDA*
A. Townsend
Gentleman's Journal
hacia 1870



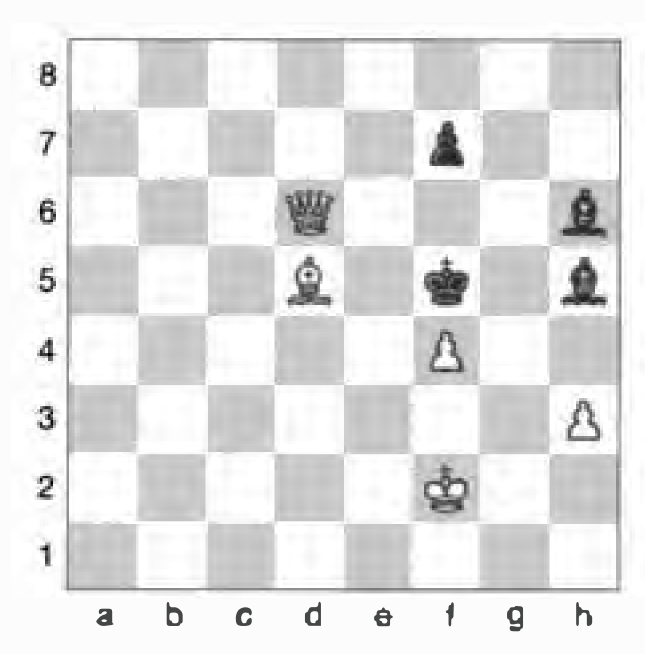
a) diagrama
b) retírese el peón de f7

184. SIEMPRE FUERTE
C. Mansfield
40 Dubbele Task Problemen
1962



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

185. MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES
JB de Bridport
Publicación desconocida
1850-1865



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

186. ANTIGUOS BRITANOS
F. Healey
Deutsche Schachzeitung
1887



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

187. ¡TROVADOR, PERO NO ERRANTE!
C. Mansfield
2° premio, *Torneo Meredith*
Falkirk Herald, 1932



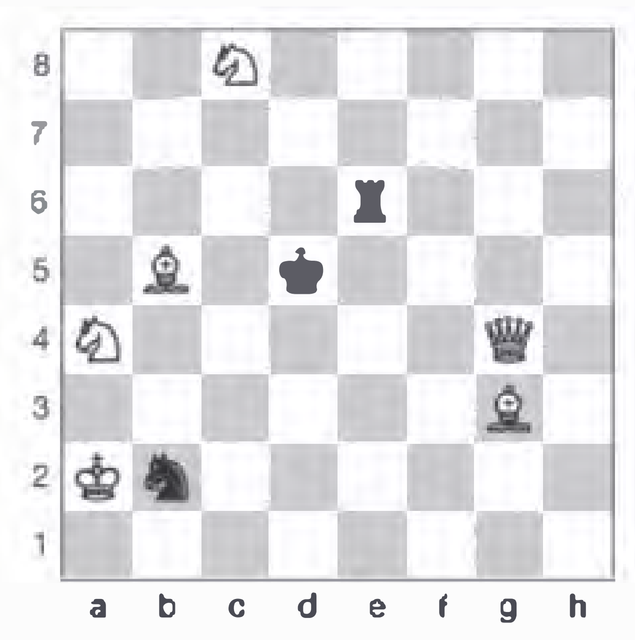
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

188. CERCO DE VIEJA ESCUELA
W.T.Hurley
The Williamsonian
1918



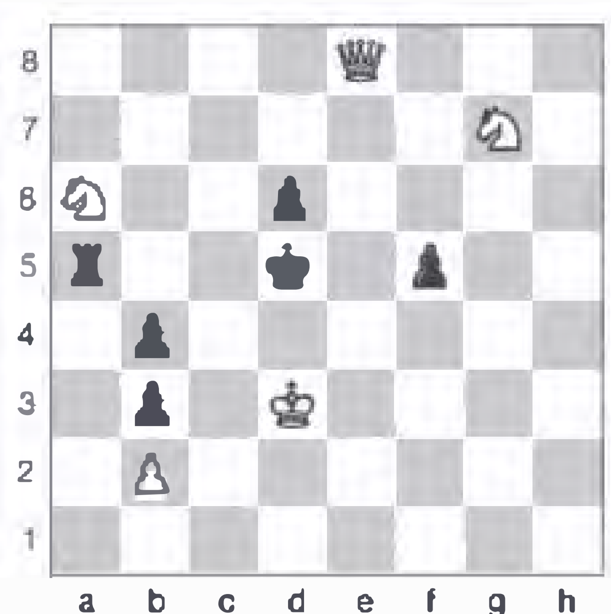
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

189. MUTACIÓN
P. S. Healey
(Versión de F. B. Feast)
British Chess Magazine
1918



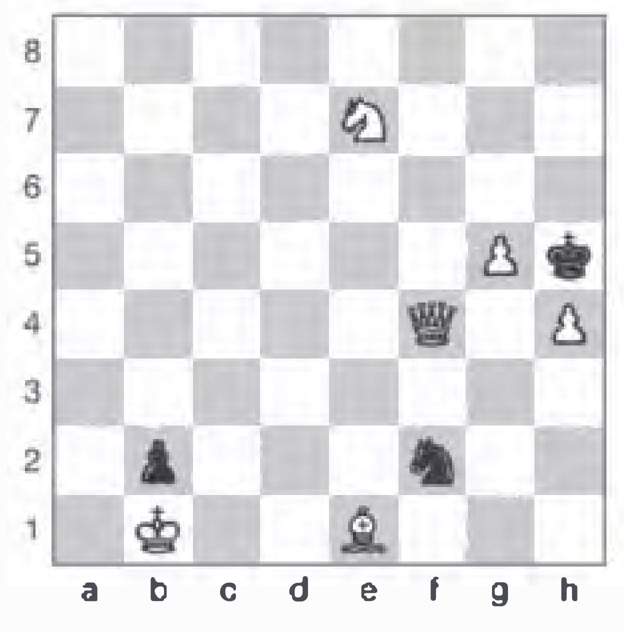
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

190. ¡ESO LO CAMBIA TODO!
H. D'O. Bernard
mención honorífica
Chess Amateur
1918



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

191. LA LLAVE DEL APARADOR
H. D'O. Bernard
Chess Amateur
1919



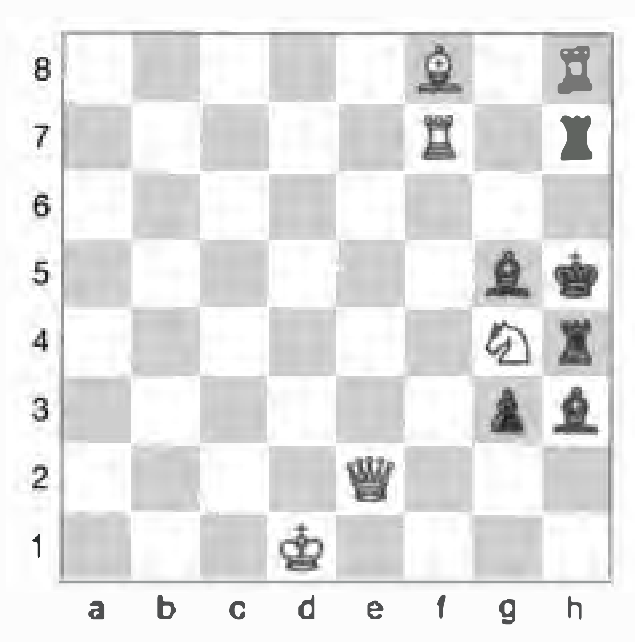
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

192. JUEGO DE CUATRO LÍNEAS
B. N. Lewis
4° recomendado
Stratford Express, 1949



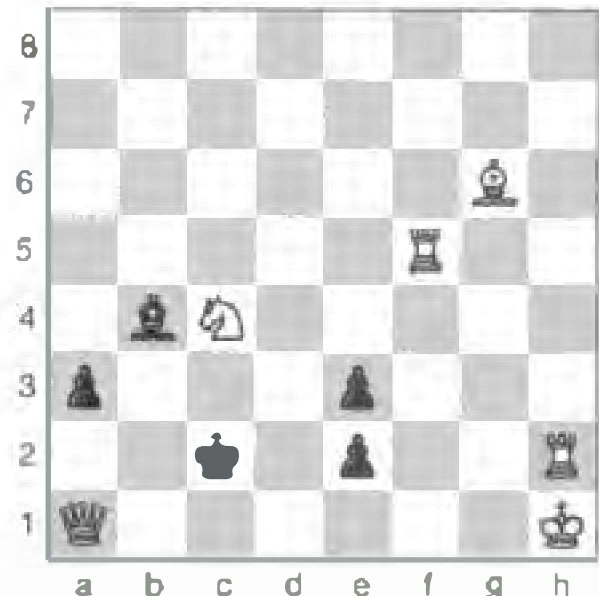
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

193. LA TORRE INDISCRETA
E. J. Eddy
The Problemist
1943



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

194. TOMA Y DACA
N. A. Macleod
Observer
1962



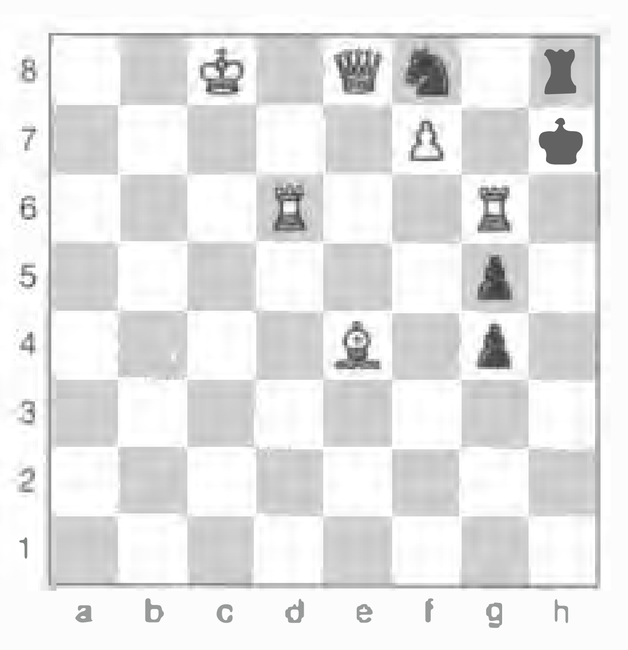
Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

195. ¿FUE EL PRIMERO?
A. M. Sparke
1er premio, *Torneo Meredith Good Companions*
1918



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

196. ASOCIACIÓN DE IDEAS
C. Mansfield
The Problemist
1956



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

197. MOLESTANDO A LA PIEZA
C. P. Sydenham
Probleemblad
1976



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

198. CLAVADAS DE SEGURIDAD
C. P. Sydenham
1º Premio
T. Temático Y. Cheylan, 1976



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

199. DEDICADO A *LONDON TRANSPORT*
B. P. Barnes
Busmen's Chess Review
1962



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

200. ¡EL DESARROLLO TARDÍO DA RESULTADO!
B. Harley
Observer
1926



Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas

Soluciones y comentarios

1. LAS DAMAS PRIMERO

Clave: 1 ♕e2! (jugada de espera).
1... ♔d5 2 ♘b4 mate.
1... b4 2 ♘f4 mate.
1... d5 2 ♕c2 mate.
1... ♞ juega 2 ♕e4 mate.

Con una obra integrada por más de 2.000 problemas, la Sra. W. J. Baird (1859-1924) es la más conocida y, desde luego, la más prolífica de las *mujeres compositoras*. Procedía de una distinguida familia ajedrecista, los Winter-Woods, y, al mismo tiempo, su hija, Lilian Baird, consiguió fama como compositora a muy temprana edad.

Sin una compleja interacción de piezas ni planes enreversados, el problema es sencillo en relación con los parámetros actuales.

2. ARTIMAÑAS FEMENINAS

Clave: 1 e4! (amenaza 2 ♖d5 mate).
1... ♔d7 2 ♖d5 mate.
1... dxe3 a.p. 2 ♕d1 mate.
1... fxe3 a.p. 2 ♕xd4 mate.
1... ♜e5 2 ♖a6 mate.
1... ♜xe4 2 ♘xc4 mate.
1... ♜e8+ 2 fxe8=♘ mate.

Tenemos, de nuevo, ajedrez en familia, puesto que el Sr. T. B. Rowland era compositor y autor de varios libros sobre problemas de ajedrez. Mas la Sra. Rowland (de soltera F. F. Beechey) ¡incluso parece haber aventajado a su marido! Su problema tuvo amplia difusión, por el ingenioso juego *al paso (a.p.)* y los mates sorpresivos 2 ♕d1 y 2 ♕xd4.

3. ¡TORRE TAPIADA!

Clave: 1 ♖b3! (jugada de espera).
1... ♚e6 2 ♕xe4 mate (juego aparente: 2 ♖xe4 mate).
1... ♚d4 2 ♕c3 mate.
1... ♚f4 2 ♕g3 mate.
1... e3 2 ♕xe3 mate.
1... f4 2 ♕a1 mate.

La jugada clave, que encierra a la torre de *a4*, parece un sinsentido. Pero las blancas no pueden permitir el avance del peón negro 1... b3. La exclusiva función de la torre es clavar al peón negro de *b4*, después de 1... ♚d4.

El compositor es uno de los Winter-Woods al que nos referíamos en el comentario del problema nº 1.

4. ¡ENTIERRO AL ALFIL!

Clave: 1 ♗b1! (amenaza 2 ♘g4 mate).
1... ♖xb1 2 g4 mate.
1... ♖f4 2 gxf4 mate.
1... ♖xf6 2 ♕e2 mate.
1 ... ♗xb1 2 ♖d5 mate.
1... ♗e6 2 ♕xa1 mate.
1... ♘xf6 2 ♕d6 mate.

El alfil retrocede a *b1*, lo que constituye un doble sacrificio. ¡No es de extrañar que los franceses llamen *fou* (loco) al alfil! ¿Existe alguna lógica en tal locura? Sí, se trata de una clave profunda, puesto que permite 2 ♕xa1 mate, en caso de 1... ♗e6.

Godfrey Heathcote (1870-1952) fue tomado por el patriarca del problema de ajedrez británico.

5. 25% «INSOLUBLE»

Clave: 1 ♕f3! (amenaza 2 0-0-0 mate).
1... ♚c2 2 ♕e2 mate.
1... c2 2 ♖a3 mate.
1... ♞c4 2 ♗f5 mate.
1... ♘e4 2 ♕e2 mate.

La razón por la que numerosos jugadores que trataron de resolverlo pretendían que el problema no tuviera solución es que, en 1910, el enroque en los problemas de ajedrez se consideraba un truco dudoso. Los jugadores no podían creer que el respetable editor de *Chess Amateur* incurriese en algo así.

Poco después, sin embargo, quedó instituido que el enroque (tanto de las blancas, como de las negras) era legítimo, siempre y cuando el rey y la torre implicados no hubiesen jugado previamente, es decir, bajo las mismas circunstancias que lo harían posible en el juego real.

6. ¿PUEDEN O NO PUEDEN ENROCAR?

Posición (a). Ensayo: 1 ♖b8? (amenaza 2 ♗e6-h3 mate).
1...0-0! 2 ?
Clave: 1 ♗f5! (amenaza 2 ♖b8 mate).
1...0-0 2 ♖g3 mate.
Posición (b). Ensayo: 1 ♗f5? (amenaza 2 ♖b8 mate).
1...♖h3! 2 ?
Clave: 1 ♖b8! (amenaza 2 ♗e6-h3 mate).
1...♖h3+ 2 ♗xh3 mate.

Este gemelo en dos partes ilustra la convención del enroque. En la posición del diagrama (a), el enroque negro es permisible, ya que no puede demostrarse que el rey o la torre hayan movido: la última jugada del peón negro de *h5* podía haber sido desde *h7* o *h6*. En la posición (b), sin el peón negro de *h5*, puede demostrarse que la última jugada ha sido de rey o de torre, de modo que el enroque, para impedir el mate, es ilegal.

7. LA SUERTE DEL PRINCIPIANTE

Clave: 1 ♖e8! (jugada de espera).
1...♔xb6 2 ♗d8 mate.
1...♔b4 2 ♗d2 mate.
1...♔d6 2 ♗f4 mate.
1...♔d4 2 ♗f6 mate.

En la década de 1930, la idea de darle al rey negro cuatro casillas de escape diagonales –*fugas estelares*– tenía no menos de un siglo de

existencia; aunque este sencillo problema, que no presenta más dificultades que sus tempranos predecesores, merece su inclusión en esta antología por su jugada clave, 1 ♖e8! La tentativa más natural, 1 ♖d8, para proteger *d6* y *d4*, es un error, ya que la torre bloquea *d8*, y las negras pueden responder 1 ... ♚xb6!

Por citar al gran maestro en composición, C. Mansfield, «al componer, la mala suerte parece superar a la buena». Aquí, en cambio, la fortuna favoreció al compositor en su primer año de actividad.

8. LAS BLANCAS HACEN UNA CRUZ NEGRA

Clave: 1 ♘b3! (jugada de espera).
1... ♚xb3 2 ♝d5 mate.
1... ♚a4 2 ♘7c5 mate.
1... ♚b5 2 ♝d3 mate.
1... ♚c4 2 ♘d6 mate.

Casi tan viejo como la fuga estelar del 7° es el tema de las *fugas extra*; una escapatoria visualmente impactante del rey negro a sus cuatro casillas laterales disponibles de inmediato. Se trata, sin embargo, de un tema difícil para los compositores, y las jugadas clave no suelen ser del todo satisfactorias. La clave de este problema es buena, en tanto que completa la cruz del modelo, pero no del todo, debido a la necesidad de mover el caballo, e incorporar al juego el alfil y la torre (de *h4*).

9. ¿DEMASIADO JUEGO DE CABALLO?

Clave: 1 f8=♘! (jugada de espera).
1... ♞b6 juega 2 c8=♞ mate.
1... ♞c8!? 2 bxc8=♘ mate.
1... ♞f6 juega 2 g8=♘ mate.
1... ♞g8!? 2 hxg8=♘ mate.

Los compositores de problemas consideran agresiva la *promoción clave* 1 f8=♘!, debido a que incrementa la fuerza de los efectivos blancos, quitándole una casilla de escape al rey negro (se impide 1... ♚xe6), pero puede aceptarse como una concesión a cambio de los di-

vertidos *mates de promoción* en caballo y las respectivas defensas de los caballos negros. ¡Los caballos llevan todo el peso del juego! El problema produce una fuerte impresión, tanto mayor cuanto que sabemos que su compositor era ciego.

10. LAS NEGRAS A PUNTO DE CORONAR

Clave: 1 ♕e8! (jugada de espera).
1... ♔d1 2 ♕b5 mate.
1... ♔f1 2 ♕b5 mate.
1... d1=♕ 2 ♘ed2 mate.
1... d1=♞ 2 ♕b5 mate.
1... f1=♕ 2 ♘f2 mate.
1... f1=♘ 2 ♕h5 mate.

Una disposición similar, pero con una peor jugada clave, fue publicada por Charles Watney en el folleto de *Good Companion* de 1920. Esta versión menos conocida evita el imprevisto jaque del planteo original, con la fina clave de retirada 1 ♕e8!, para lograr acceso a las diagonales que llevan hasta el rey negro.

La retirada clave es característica de los problemas. ¡Un jugador de competición trataría de acercarse lo máximo posible al rey negro!

11. JAQUE Y CONTRAJAQUE

Clave: 1 ♔g2! (jugada de espera).
1... ♔c1 2 ♗c3 mate.
1... ♝c1+ 2 ♗c2 mate.
1... ♝c3+ 2 ♗d2 mate.
1... ♝xd4+ 2 ♗f2 mate.

Cuando una pieza negra (dama, torre o alfil), al moverse, da jaque a las blancas, y las blancas neutralizan ese jaque no capturando la pieza negra sino interponiéndose en la línea de jaque, cuyo resultado es el mate, tenemos el tema del *jaque cruzado*. En el problema de Norris Easter, el rey blanco puede caer bajo tres jaques descubiertos del alfil negro. El alfil blanco descubre sendos contrajaques de torre, que se traducen en las correctas intercepciones en *c2, d2* o *f2*.

12. ¡UNA DELICIOSA PAREJA!

Clave: 1 ♔d6! (amenaza 2 ♕b7 mate).
1... ♔b6 2 ♗c2 mate.
1... ♔b4 2 ♔xc6 mate.
1... ♖g6+ 2 ♗e6 mate.
1... ♖d3+ 2 ♗d5 mate.

¡Probablemente, el mejor *jaque cruzado* Meredith jamás compuesto! Una brillante clave le concede a las negras dos casillas de escape, exponiendo al rey blanco a jaques de la torre negra. Las dos obstrucciones del alfil blanco, cuando la torre jaquea, son excelentes.

Gerry Anderson, un maestro en composición, con numerosos tipos de problemas en su haber, fue la última persona en jugar con el que fuera gran campeón mundial, Alexander Alekhine.

13. INTERCEPCIÓN MUTUA

Clave: 1 ♕h3! (amenaza 2 ♕d3 mate).
1... ♖e3 2 ♖d4 mate.
1... ♗e3 2 ♕f1 mate.
1... ♘c3 2 ♕c8 mate.
1... ♗d4 2 ♘d6 mate.
1... ♖d4 2 ♖c8 mate.
1... ♘e5 2 ♕e6 mate.

Mientras que a un jugador le gusta que sus piezas se protejan las unas a las otras, ¡a un creador le gusta todo lo contrario! Le encanta que las piezas negras se desplacen las unas a las otras para su propia desventaja. De ahí surgen los temas de *intercepción*. En el problema de Arthur Daniel, el principal trío de intercepciones se produce en *e3*. Las ulteriores intercepciones, 1... ♖d4 y 1... ♘e5 (de alfil y torre negros, respectivamente) constituyen un límpido complemento.

14. ZANCADILLA DE LAS BLANCAS

Ensayo: 1 ♖ee2? (jugada de espera).
1... c2! 2 ♖gd2+?
Ensayo: 1 ♖ge2? (jugada de espera).

1... ♘f5 juega! 2 ♖1e3+?
Clave: 1 ♖a2! (jugada de espera).
1...c2 2 ♖a3 mate (juego aparente: 2 ♖d2 mate).
1... ♘f5 juega 2 ♖e3 mate.
1... ♘g6 juega 2 ♘e5 mate.
1... g2 2 ♔f2 mate.

¡En esta ocasión las piezas blancas interfieren con ellas mismas! El profesor Lionel Penrose (padre del tantas veces campeón británico Dr. Jonathan Penrose) dispone jugadas de espera para las torres blancas, aunque sus desplazamientos a *e2* fallan, debido a que se obstruyen ente sí. La clave 1 ♖a2! cambia el mate preparado, en caso de 1... c2.

15. ¡ADEMÁS DE LOS OCHO, OTRO MÁS!

Clave: 1 ♖h7! (jugada de espera).
1... ♘xf6 2 ♖g6 mate (juego aparente: 2 ♖g7 mate).
1... ♘d6 2 ♘e7 mate.
1... ♘c5 2 d5 mate.
1... ♘xc3 2 ♖c2 mate.
1... ♘d2 2 ♖xd2 mate.
1... ♘f2 2 ♖xf2 mate.
1... ♘g3 2 ♖xg3 mate.
1... ♘g5 2 ♖xg5 mate.

Situado lejos de la banda, un caballo puede desplazarse a un máximo de ocho casillas. Así pues, un autor puede disponer hasta ocho mates diferentes para cada una de las ocho jugadas posibles *-una rueda de caballo negro*. Pero un eminente compositor, como el gran maestro Comins Mansfield, puede disponer nueve mates, ¡como demuestra la solución!

16. RABIOSA *MÊLÉE* MODERNA

Clave: 1 ♗g1! (amenaza 2 ♕xd4 mate).
1... ♘b5 2 ♘b4 (A), 2 ♘f4 (B) y 2 ♕g2 (C) mate.
1... ♘f3 2 ♘b4 (A) y 2 ♘f4 (B) mate.
1... ♘e6 2 ♘b4 (A) y 2 ♕g2 (C) mate.

1... ♞c6 2 ♘f4 (B) y 2 ♕g2 (C) mate.
1... ♘e2 2 ♘b4 (A) mate.
1... ♘c2 2 ♘f4 (B) mate.
1... ♘f5 2 ♕g2 (C) mate.
1... ♘xb3 2 ♕xb3 mate.

Este problema y el nº 15 muestran una *rueda de caballo*, aunque ofrecen un marcado contraste. Aquí, el compositor muestra toda posible combinación de tres mates, A, B y C. Casi milagrosamente, las siete jugadas del caballo negro dan lugar a combinaciones ABC, AB, AC, BC, A, B y C, con un mate diferente en la octava jugada, 2 ♕xb3. A esto se llama *separación combinativa*.

17. LIBERTAD PARA LA DAMA

Clave: 1 ♖h4! (amenaza 2 ♗d4 mate).
1... ♗xd5+ 2 ♞xd5 mete.
1... ♘e4 2 ♕d4 mate.
1... ♘f3 2 ♕d3 mate.
1... ♖e4 2 ♕d2 mate.
1... ♘e6 2 ♖e4 mate.

En una partida real rara vez se libera de una clavada la dama blanca, y ése sería normalmente el fin de su bando. En un problema, por el contrario, una dama blanca clavada con frecuencia se libera, ¡y ése suele ser el fin de las negras!

Las negras rechazan la amenaza 2 ♗d4 mate, y *desclavan* la dama blanca tres veces por *intercepción*. Los tres precisos mates de dama están elaborados con la habitual elegancia del compositor.

18. CIRCUNSTANCIAS ATENUANTES

Clave: 1 ♗e1! (amenaza 2 ♖c5 mate).
1... ♖xd6+ 2 ♘xd6 mate.
1... ♘d3 2 ♕a6 mate.
1... ♗d5 2 ♕b4 mate.
1... ♘d5 2 ♕c6 mate.
1... ♗d2 2 ♕c5 mate.
1... ♗a3 2 ♘e3 mate.

Las principales defensas de las negras contra 2 Tc5 caen en el error de *desclavar* la dama blanca por *intercepción* (véase nº 17) sobre la línea *d6-d1*, y la dama da mate en cuatro ocasiones.

A pesar de la existencia del error normalmente fatal de un jaque no previsto, 1... Txd6+ en la posición del diagrama, el problema tiene un lugar en esta antología. El logro del compositor en el temprano 1926, al forzar el mate de dama en 4 potenciales ocasiones, fue muy auténtico en un Meredith.

19. TÁCTICA DE DISTRACCIÓN

Clave: 1 Tc2! (jugada de espera).
1... d2 2 Tc3 mate (juego aparente: 2 Tb3 mate).
1... dxc2 2 Ac1 mate.
1... Ce6 juega 2 Ac5 mate.
1... Cd4!? 2 Cc4 mate.
1... Cg5 juega 2 Txe4 mate.

Un «mate en dos» es rápido, mas el desenlace podría haber sido aquí aún más fugaz, si fuese el turno de las negras. Cada jugada de las negras sería contestada con un mate. Pero siendo el turno de las blancas, no hay ninguna jugada de espera. La clave, 1 Tc2!, tiene su agudeza. Se aporta un nuevo mate (2 Tc3), en caso de 1... d2, y la captura de la torre desvía al peón de su trayectoria, permitiendo 2 Ac1! un mate adicional bien tramado.

20. EL GRAN SALTO HACIA ATRÁS

Clave: 1 Ce3! (jugada de espera).
1... d3 (dxe3) 2 De4 mate (juego aparente: 2 Cc3 mate).
1... A juega 2 Dc2 mate.
1... C juega 2 Dc6 mate.
1... a5 2 Cc5 mate.

Este problema tiene mucho en común con el nº 19, con las blancas buscando una jugada de espera para mantener los mates del juego aparente, que resultan tanto más inesperados por la posibilidad del mate 2 Cc3, de jugar las negras 1... d3, y sin embargo, ¡el amenazador caballo salta a *e3*! La línea del alfil negro está cerrada, y 2 De4 es una

sorprendente *transferencia de mate*, tras 1 ... d3. No importa que las negras capturen el caballo, pues el peón es desviado de su camino cerrando la diagonal del alfil, y 2 ♕e4 sigue siendo mate.

21. ¡AMBAS SOLUCIONES SON CORRECTAS!

Primera clave: 1 ♔e6! (amenaza 2 ♖d8 mate).
Segunda clave: 1 hxg6 ¡al paso! (amenaza 2 ♖d8 mate).

Si la última jugada negra fue de rey o de torre, el enroque sería ilegal, y la clave 1 ♔e6! funciona. No hay defensa contra la amenaza 2 ♖d8 mate. Si la última jugada negra no fue de rey ni de torre, tiene que haber sido de peón, y en tal caso sólo puede haber sido el doble avance 1... g7-g5 (no desde las casillas ocupadas *f6* y *h6*, ni desde g6, en cuyo caso el rey blanco estaría en jaque), y la segunda clave 1 hxg6 al paso (amenazando 2 ♖d8 mate) es correcta. Si 1... 0-0, entonces 2 h7 es mate. Por supuesto, si las blancas intentan la primera clave 1 ♔e6?, asumiendo que el enroque negro es posible, con 1... 0-0, no hay problema. Se trata de un *problema de análisis parcial*.

22. ¿POR QUÉ NO PUEDEN ENROCAR LAS NEGRAS?

Clave: 1 ♕c7! (amenaza 2 ♕f7 mate).
1... ♘e5 2 ♕e7 mate.
1... ♘xd8 2 ♕xd8 mate.
1... ♖f8 2 ♘d6 mate.
1... 0-0? es una jugada ilegal.

Siempre hay lugar para un problema de ajedrez, por elemental que parezca, si consigue hacer sonreír al jugador que lo resuelve. Aquí el compositor quiere que éste crea que la clave 1 ♕c7! (que aparentemente permite a las negras enrocar, una vez abandonado el control de la casilla *f8*) no puede ser correcta, porque entonces, tras el enroque, las blancas no pueden dar mate. Pero observe la torre de *h7*. ¿Cómo llegó allí? La respuesta es: sólo desde *h8*, y al hacerlo debe de haber tenido que desplazar a la existente en *h8* (o bien es la torre originaria de *h8*), con lo que está claro que las negras han perdido el derecho a enrocar. El movimiento 1 ♕c7! es correcto.

23. MARCHA FORZADA

Clave: 1 ♖b4! (amenaza 2 ♖b5 mate).
1... ♗g2 2 ♘g4 mate.
1... ♘b3/e4 2 ♖e4 mate.
1... ♘d3 2 ♘xd3 mate.

Difícil de resolver. El jugador que lo intenta es reticente a renunciar a los mates que aportan todas las jugadas negras en la posición del diagrama: las negras están en *zugzwang*. Los mates son: 1... ♗xg4 2 ♘xg4, 1... ♗g2/f1 2 ♖g5, 1... ♘d2 juega 2 ♖e4, y 1... ♘e1 juega 2 ♘d3. Casi siempre resolvería el problema una jugada de espera, pero se requiere una amenaza. La jugada 1 ♖b4! es una bonita clave decisiva (1 ♖a4? falla, por 1... ♘c4!), y las piezas negras oponen defensas específicas, antes que jugadas sin objeto.

24. LA MEJOR DEFENSA ES EL ATAQUE

Clave: 1 ♕c8! (amenaza 2 ♕xa8 mate).
1... ♔d5 2 ♕xa8 mate.
1... ♔f3 2 ♕f5 mate.
1... ♗b7/c6 2 ♕xb7/xc6 mate.
1... ♗d5 2 ♕f5 mate.
1... ♘g4 2 ♗g2 mate.

Como el nº 23, éste es un engañoso problema *con amenaza de bloqueo*; por aquel entonces los famosos hermanos Warton, Thomas y Joseph nunca hacían otra cosa que problemas con truco. Su especialidad eran los de mate en tres jugadas, y algunos de sus trabajos eran tan difíciles ¡que llegaban cartas desde los lugares más remotos, pidiéndoles a los editores de ajedrez que aportasen las soluciones! No hay jugada de espera que resuelva el problema: sólo la concesión de una casilla de escape, con 1 ♕c8!, amenazando el mate 2 ♕xa8, es la respuesta correcta.

25. CLAVADA DE REY

Clave: 1 ♔d8! (jugada de espera).
1... ♖ juega (incluso 1... ♖d3+) 2 ♗d5 mate.

1... ♞c2 2 ♝d5 mate.
1... ♝ juega 2 ♛xc3 mate.
1... a3 2 ♛b5 mate.

En algunos problemas (por ejemplo, en el nº 22) el rey blanco no ejerce otra función en el tablero que la obligación de estar presente, pero ése no es aquí el caso. Sin el rey blanco, sencillamente ¡no hay problema! Una jugada de espera para resolverlo sólo puede proceder del rey blanco, y únicamente 1 ♚d8! impide que la dama o el alfil sean clavados. Por ejemplo: 1 ♚d6? ♝a3!; 1 ♚c6/7/8? a3!; y 1 ♚e6/7/8? ♜e3!

26. EL PODER EN LA SOMBRA

Clave: 1 ♛g7! (jugada de espera).
1... c5 2 ♛b7 mate.
1... e5 2 ♛f7 mate.
1... f5 2 ♛d4 mate.
1... e3 2 ♛g2 mate.

De nuevo, el rey blanco hace sentir su presencia en este ingenioso problema. Pero no es más que un bien calculado estorbo. ¡En realidad, es la dama blanca la figura que emerge con más fuerza!

El razonamiento subyacente es que las primeras jugadas de rey (1 ♚f7? e5! 2 ♛g8?; 1 ♚g7? f5!; y 1 ♚b7? e3!) liberan la fila para el mate 2 ♛a8; en caso de 1... c5, el rey blanco siempre se las arregla para obstruir a la dama. 1 ♛g7! propicia, en cambio, un nuevo mate, 2 ♛b7, tras 1... c5, y consigue dar mate tras 1... e5 y 1... e3.

27. CLAVE DE REY

Clave: 1 ♚a6! (amenaza 2 ♜a5 mate).
1... ♜xb6+ 2 ♚xb6 mate.
1... ♝d6 2 ♛xg1 mate.
1... ♝c6/♜h5 2 ♛a5 mate.
1... ♝b7+ 2 ♚xb7 mate.
1... ♜g5 2 ♜b1 mate.

Los problemas en los que el rey blanco a la descubierta da jaque mate son fascinantes, porque plantean situaciones que rara vez pue-

den suceder en una partida real. El rey blanco se mete en una clavada de dama blanca (¡una maniobra suicida en partida viva!), consintiendo dos jaques de las negras. Pero las apuestas son favorables a las blancas. Dos de los seis mates son jaques descubiertos del rey blanco y otros dos son mates de la dama desclavada.

28. NOVATO*

Clave: 1 ♕c5! (amenaza 2 ♕a5 mate).
1... ♛b6 2 ♕xb6 mate.
1... ♛b5+/c7 2 ♕b5 mate.
1... ♛c6+ 2 ♕xc6 mate.
1... ♛b4+ 2 ♔xb4 mate.
1... ♛b3+ 2 ♔xb3 mate.

Apenas resulta verosímil que descartar la captura de la dama negra sea la forma más rápida de dar mate al rey negro, pues el rey blanco parece demasiado vulnerable. Sin embargo, es precisamente el expuesto rey blanco (como en la combinación de la batería rey+torre del nº 27) el que juega un papel vital, con dos capturas de dama negra que son sendos mates con descubierta.

Este agradable problema fue la primera composición de John Ling, ¡a los 15 años!

29. ¡DIVERSIÓN A LO GRANDE!

Clave: 1 ♗g5! (amenaza 2 ♕d8 mate).
1... 0-0+ 2 ♗d8 mate.
1... ♚f8 2 ♕xh8 mate.
1... ♝d7 2 ♕xh8 mate.

1 ♗g5! parece una clave tan excéntrica que, a primera vista, se diría que las blancas han perdido todo el interés en ganar. La torre blanca queda cortada de su posición dominante, y las negras ¡pueden ahora enrocar con jaque! Pero el pródigo alfil regresa a *d8* con *contrajaque* de torre, y las negras descubren que el enroque no ha puesto a su rey

* N. del T.: La traducción de este título (*Fledgling!* = novato) no permite conservar el juego de palabras con el apellido del compositor, que era debutante.

en seguridad, sino a tiro de mate. Vale la pena observar los ensayos 1 ♗f6? ♔f8! y 1 ♗h4? ♖xh4!

30. MATE EN LA ÚLIIMA FILA

Clave: 1 ♖f5! (jugada de espera).
1... ♔h7+ 2 ♖f8 mate.
1... ♖h7 2 ♖b8 mate.
1... g6/5 2 ♗c4 mate.
1... ♗ juega 2 ♖xg7 mate.

Como en el nº 29, el rey negro descubre un jaque en la última fila (o primera fila de las negras); pero esta vez es una torre blanca la que desenmascara la acción de un alfil –y no un alfil el que hace lo propio con una torre– que da *jaque cruzado.*

El problema, que formó parte en una competición para compositores británicos menores de 21 años, está elegantemente construido. La jugada clave, que le concede al rey negro la casilla de escape *h7*, es de primera clase. Ensayo: 1 ♖f4? ♗xf4!

31. FUERA DE CONTROL

Clave: 1 ♘f4! (amenaza 2 ♕e8 mate).
1... ♕a3 2 ♖a5 mate.
1... ♕b2 2 ♖b5 mate.
1... ♕c3 2 ♖c5 mate.
1... ♕xd5 2 ♕xd5 mate.
1... ♕xe3/a4 2 ♕a4 mate.

Para defenderse contra 2 ♕e8 y la *amenaza secundaria* 2 ♗xc2 mate (si 1... ♕b8, 2 ♗xc2 mate, por ejemplo), las negras llevan su dama a *a3*, *b2* y *c3*, donde pierde su inicial control de la batería ♕+♖, permitiendo así los correspondientes mates 2 ♖a5, 2 ♖b5 y 2 ♖c5.

El arte del compositor queda revelado por la utilización de la dama blanca. Un alfil en *a8* sería suficiente para el trío de mates en batería, mas la dama permite la elegante amenaza 2 ♕e8, además del mate 2 ♕a4, tras 1... ♕xe3, gracias a la clavada.

32. AL SERVICIO DE SU MAJESTAD

Clave: 1 ♔e5! (amenaza 2 ♖c8 mate).
1... ♕xe4+ 2 ♗xe4 mate.
1... ♕b2+ 2 ♘c3 mate.
1... ♕b5+ 2 ♘c5 mate.
1... ♕b8+ 2 ♘d6 mate.
1... ♕b7 2 ♕c5 mate.
1... ♕b6 2 ♕d7 mate.
1... ♞d6 2 ♖xd6 mate.

Desdeñando a la dama negra, el rey blanco muestra el camino hacia su colega negro; controlando la casilla *d5* para propiciar la amenaza 2 ♖c8 mate. Molesta, la dama negra jaquea en *b2*, *b5* y *b8*; y el leal caballo cierra tres veces las líneas de jaque, con un *contrajaque* y mate (*jaques cruzados*), a cargo del ahora descontrolado alfil blanco.

33. DOBLE INTERCEPCIÓN

Clave: 1 ♖d3! (jugada de espera).
1... ♜d2 2 ♖e3 mate.
1... ♜xd3 2 ♘xd3 mate.
1... ♜ (otras jugadas) 2 ♖xd5 mate.
1... ♝d2 2 ♖xd5 mate (juego aparente: 2 ♘d3 mate).
1... ♝e3 2 ♖xe3 mate.
1... ♝xf4 2 ♕e7 mate (juego aparente: 2 ♕xf4 mate).
1... d4 2 ♕xd4 mate (juego aparente: 2 ♕e7 mate).
1... ♘ juega 2 ♘g6 mate.

Hay mates dispuestos para cada jugada negra, incluida la perceptible pareja de *intercepciones recíprocas*, 1... ♜d2 y 1... ♝d2 (una «obstrucción» clásica, que puede verse en numerosos problemas de este libro), pero no hay ninguna otra jugada de espera que resuelva el problema. Por ejemplo, un peón blanco en *a4* sí lo resolvería, con 1 a5! La clave 1 ♖d3! *cambia* tres de los mates de juego aparente.

34. GRIMSHAW

Clave: 1 ♕c3! (jugada de espera).
1... ♚e1 2 ♕g1 mate.

1... ♚c2 2 ♛b3 mate.
1... ♜b2 2 ♛c1 mate.
1... ♝b2 2 ♛d2 mate.
1... ♜c2 2 ♛g1 mate.
1... ♜d2 2 ♛xd2 mate.
1... ♜xe2 2 ♛xe2 mate.

Intercepción recíproca entre la torre negra y el alfil: un tema *Grimshaw*, cuyo nombre procede del compositor británico Walter Grimshaw (1832-1890). Se ha visto tantas veces que, al utilizarlo, los compositores se arriesgan a que sus problemas se encuentren con una *anticipación*. Don Smedley fue afortunado con este precioso nº 34. El *Grimshaw* en *b2* está realzado por una excelente jugada clave, que concede dos casillas de escape.

35. TWEEDLEDUM Y TWEEDLEDEE*

Es imposible decir cuál de estos dos pendencieros (torre o alfil negros) lleva aquí la voz cantante, pero que no pueden estar de acuerdo no ofrece la menor duda. Una pieza obstruye a la otra en *e4*, y lo mismo puede suceder en *b5*.

Este problema contiene el tema *Grimshaw* de los nº 33 y 34, *duplicado*, y con sólo un par de piezas constituye una excelente creación en la modalidad Meredith.

36. RONDA A CUATRO MANOS

Ensayo: 1 ♛b6? (amenaza 2 ♛e3 mate).
1... ♜d4 2 ♛xe6 mate.
1... ♝d4 2 ♛b1 mate.
1... ♜d3 2 ♜f4 mate.
1... ♝d2! 2 ?
Clave: 1 ♛c7! (amenaza 2 ♛f4 mate).
1... ♜e5 2 ♞f6 mate.

* N. del T.: Tweedledum y Tweedledee son dos personajes del libro *A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado* de Lewis Carroll. Nos remitimos al capítulo cuarto de la citada obra, así como a las magníficas notas vigésima primera y vigésima segunda de Jaime de Ojeda, traductor de la versión española de Alianza Editorial.

1... ♗e5 2 ♕h7 mate.
1... ♖f5 2 ♖e3 mate.

El doble *Grimshaw* de torre y alfil negros se llama en la jerga tema *Four hands round,* una etiqueta desconcertante. No tiene nada que ver con que quisiera ponerse a prueba (*try his hand*, juego con la expresión anterior; N. del T.) en un notable primer problema, que incluye un moderno juego de ensayo ¡con magníficos resultados!

37. MEDIDAS CORRECTIVAS

Clave: 1 ♕a8! (amenaza 2 ♕d8 mate).
1... ♗ (al azar) 2 ♕xf8 mate.
1... ♗f7!? 2 ♘hf5 mate.
1... ♖ (al azar, sobre la columna) 2 ♕xe8 mate.
1... ♖f7!? 2 ♘g6 mate.
1... ♗g6+ 2 ♘xg6 mate.

Las intercepciones *Grimshaw* (véase nº 34) en *f7* obedecen aquí a una nueva razón. Cualquier jugada de alfil negro (por ejemplo, 1... ♗xh5) para la amenaza 2 ♕d8, al habilitar a la torre en la defensa, pero entonces las blancas pueden seguir con 2 ♕xf8 mate. La mejora o *corrección* 1... ♗f7!? impide ambos mates (2 ♕d8 y 2 ♕xf8), pues se cierra la columna *f* a la torre blanca; no obstante, en tal caso la torre negra es obstruida, permitiendo 2 ♘hf5 mate. El movimiento 1... ♖f7!? 2 ♘g6 mate es un proceso similar de *corrección*, que completa el *Grimshaw*.

38. ¿NUEVOS MATES EN LUGAR DE LOS VIEJOS?

Clave: 1 g7! (amenaza 2 ♕h5 mate).
1... ♖f7 2 g8=♘ mate (juego aparente: 2 ♘g8 mate).
1... ♗f7 2 gxf8=♕ mate (juego aparente: 2 ♕xf8 mate).
1... ♘g6+ 2 ♕xg6 mate.

Tras haber examinado el anterior problema *Grimshaw* y ejemplos similares, seguramente la atención del jugador se dirigirá a la casilla *f7*, punto de intersección de la torre negra (*d7*) y el alfil; pues ambos se obstruyen mutuamente, permitiendo las amenazas 2 ♘g8 mate y 2 ♕xf8 mate. Sin embargo, la jugada clave destruye esos mates, apareciendo los nuevos 2 g8=♘ y 2 gxf8=♕. Los nuevos mates se producen

en las mismas casillas *g8* y *f8*, también a cargo de caballo y dama. ¡Pero no son las mismas piezas! Una modificación muy sutil.

39. DESCENSO A LAS PROFUNDIDADES

Clave: 1 ♕h1! (amenaza 2 ♗b7 mate).
1... cxb4 2 ♗f1 mate.
1... d5 2 ♘xc5 mate.
1... ♖a7/b8 2 ♘b8 mate.

El problema de mate en dos jugadas es el laboratorio del «inventor». Se realizan experimentos con la fuerza latente de las piezas, y se disponen nuevas ideas en forma elemental. El descenso al rincón 1 ♕h1! resuelve este problema, aunque el elemento de mayor interés es el *apoyo* de la pieza menor (alfil de *g2*) por parte de la pieza mayor, la dama. El apoyo es directo en la amenaza directa 2 ♗b7, e indirecto después de 1... cxb4 2 ♗f1 mate, siendo la dama la que asume el control de la casilla *b7*.

Esta sencilla idea de *apoyo* sigue siendo una fuente de inspiración para los compositores.

40. DIVIDIDOS SEREMOS DERROTADOS

Primera clave: 1 ♕xc5! (jugada de espera).
1... ♔xe6 2 ♕c6 mate.
1... c3 2 ♕f2 mate.
Segunda clave: 1 ♕xc4! (jugada de espera).
1... ♔xe5 2 ♕d4 mate.
1... cxb4 2 ♕f1 mate.

En el nº 39 la dama *apoya* a una pieza menor, pero aquí sucede a la inversa. Al capturar en *c5* y *c4*, la dama despeja las líneas a la torre y al alfil, que entonces pueden prestar su apoyo indirecto a la dama en los mates.

La *segunda solución* no es una *solución alternativa*, como podría inferirse del capítulo «Pistas para resolver los problemas de mate en dos», sino que es intencional, puesto que los dos pares de mates carecen de significación por separado.

41. ¡TODO LO QUE SUBE...

Clave: 1 e4! (jugada de espera).
1... ♘ (al azar) 2 ♕a5 mate.
1 ... ♞d2!? 2 ♖e3 mate.
1...c4 2 ♕e3 mate.
1 ... gxf2 2 ♖he3 mate.
1... h1=♛+ 2♖xb1 mate.

Hasta dos casillas debe avanzar el peón blanco, aunque no tenga aspiraciones a coronar. Se trata de una jugada de *liberación de líneas* para la dama y las torres, a fin de dar mate en *e3*.

En los nº 143 y 144 podrá ver distintos tipos de jugadas de liberación de espacio, a cargo de piezas que siguen teniendo un papel en la solución, pero 1 e4! es aquí una jugada de liberación pura y simple.

El peón constituye casi la excepción única a la máxima «todo lo que sube debe bajar», ¡puesto que sólo puede bajar convertido en otra pieza!

42. ...DEBE BAJAR!

Clave: 1 ♕h1! (jugada de espera).
1... ♚xg6 2 ♕h7 mate.
1... ♜f4+ 2 ♕e4 mate (juego aparente: 2 ♖xf4 mate).
1... g4 2 ♕h5 mate.
1... ♘ juega 2 ♕b1 mate (juego aparente: 2 ♖xf3 mate).

¿Tal vez el enunciado, junto con el del nº 41, sea demasiado explícito como pista para la jugada clave? Esta vez una dama pasa, voluntariamente, a un relativo ostracismo en *h1*. Si el resolvente ve los mates 2 ♖xf4 y 2♖xf3, en caso de 1... ♜f4+ y 1... ♞ juega, en la posición del diagrama, la sorpresa de la jugada clave (sobre todo porque le concede al rey negro una casilla de escape en *g6*) es aún mayor. ¡Un brillante problema de *mate cambiado*!

43. JUGANDO AL RATÓN Y AL GATO

Clave: 1 ♔d7! (amenaza 2 ♕c5 mate).
1... ♚f5 2 ♔d6 mate.

1... ♔d4 2 ♔e6 mate.
1... f5 2 ♕c3 mate.

En la posición que refleja el diagrama, el rey negro está reducido en la casilla *e5* por el efecto de «peinado» de las piezas blancas. Inesperadamente, el rey blanco afloja el cerco, taponando líneas a la torre y a la dama, y el rey negro se encuentra con respiraderos en *f5* y *d4*. Con todo, el rey blanco modifica su posición, avanzando, según el caso, con 2 ♔d6 y 2 ♔e6, y el monarca negro es cazado, finalmente, en una red de mate.

44. PARTIDA DRAMÁTICA ENTRE GATO Y RATÓN

Clave: 1 ♘a3+!
1... ♔a4 2 ♔b2 mate (juego aparente: 2 ♔c3 mate).
1... ♔c5 2 ♔d3 mate (juego aparente: 2 ♔b3 mate).
1... ♔xa3 2 ♖a1 mate.

A pesar de todo, ¡este problema supera al nº 43! El rey negro puede escapar a *a4* y *c5* en la posición del diagrama, pero el rey blanco responde con sendos mates, 2 ♔c3 y 2 ♔b3. Una jugada clave con jaque, 1 ♘a3+!, empuja de nuevo al rey negro a las citadas casillas *a4* y *c5*, mas el rey blanco nos deleita, entonces, con dos nuevos mates a la descubierta: 2 ♔b2 y 2 ♔d3, exhibiendo su absoluta superioridad.

Podrá leer en libros sobre problemas de ajedrez que las jugadas clave con jaque están consideradas de poca calidad artística. En la mayoría de los casos, eso es cierto. Sólo los verdaderos artistas pueden permitirse omitir las convenciones con éxito. Tal hecho sucede con esta creación.

45. ¡ARRIBA LA BARRERA!

Clave: 1 ♗e6! (amenaza 2 ♘d5, 2 ♘e2 y 2 ♖d3 mate).
1... ♖xe6 2 ♘d5 mate.
1... ♗xe6 2 ♘e2 mate.
1... ♗g6+ 2 ♖d3 mate.

Cuando la torre y el alfil negros ven cruzarse sus líneas en un punto, se plantea normalmente el tema *Grimshaw*, explicado en el nº 34. Cuando las blancas toman la iniciativa de jugar una pieza a esa encrucijada

(lo que por regla general se traduce en dos mates, como consecuencia de las respectivas interferencias entre alfil y torre) surge el tema *Nowotny*. Las capturas de torre y alfil dan lugar a los mates amenazados.

46. ¡EN BUSCA DE UNA ENCRUCIJADA!

Ensayo: 1 ♗e5? (amenaza 2 ♘g7 y 2 ♖e7 mate).
1... ♖xe5 2 ♘g7 mate.
1... ♗xe5 2 ♖d7 mate.
1... ♘xh7 2 ?
Ensayo: 1 ♖d4? (amenaza 2 ♘f6 y 2 ♘d6 mate).
1... ♖xd4 2 ♘f6 mate.
1... ♗xd4 2 ♘d6 mate.
1... ♘e4 2 ♖e7 mate.
1... ♖e6! 2 ?
Ensayo: 1 ♘d4? (amenaza 2 ♘f6 y 2 ♖d8 mate).
1... ♖xd4 2 ♘f6 mate.
1... ♗xd4 2 ♖d8 mate.
1... ♖e7! 2 ?
Clave: 1 ♗d4! (amenaza 2 ♘g7 y 2 ♖d8 mate).
1... ♖xd4 2 ♘g7 mate.
1... ♗xd4 2 ♖d8 mate.
1... ♘e6 2 ♖e7 mate.

Véase el nº 45. A pesar de las escasas piezas que hay en el tablero, este problema seguramente es el *Nowotny múltiple* más complejo jamás creado.

47. INTERCEPCIÓN DE LARGO ALCANCE

Clave: 1 ♖dd1! (amenaza 2 ♖bc1 mate).
1... ♖e6 2 ♕c8 mate.
1... ♗e6 2 ♕f2 mate.
1... ♘e6 2 ♕xf5 mate.
1... d5 2 ♕c5 mate.

En el nº 13 quedó demostrado que el compositor puede hacer que las jugadas de torre, alfil y caballo negros a una misma casilla resulten desfavorables a los intereses de este bando. Aquí, las tres jugadas a *e6*

bloquean la protección del alfil blanco de *b3*, obligando a que la torre blanca de esa columna quede atada a la casilla *b1*, pero quienes verdaderamente quedan atadas... ¡son las negras!

Una espléndida característica de este problema (deseable en todos los problemas) es el ensayo 1 b4?,que amenaza 2 ♗b3 mate. Este ensayo induce las mismas interferencias en *e6*, con los mismos mates, pero falla por 1... ♝d3! y 1... ♖e3!

48. EXCLUSIONES

Clave: 1 ♘e5! (amenaza 2 ♘c4 mate).
1... ♜f5 2 ♖d7 mate.
1... ♝f5 2 ♘f7 mate.
1... ♘f5 2 ♖g6 mate.

Una vez más, se produce un trío de intercepciones entre torre, alfil y caballo negros. Pero la motivación de las tres jugadas a *f5* es diferente. La amenaza de mate 2 ♘c4 cerraría la línea del alfil a *d5*, pero abriría la de la torre. Las negras juegan a *f5* como una tentativa de dejar indefensa la casilla *d5*. Ahora, si 2 ♘c4? ♚xd5!, aunque las negras se encuentran cazadas en la trama habitual.

49. ¿PERCY BLAKE? ¡BLAKE EL SACRISTÁN!

Clave: 1 ♕a1! (jugada de espera).
1... ♚d4 2 ♕a7 mate.
1... d4 2 ♕xc1 mate.
1... e4 2 ♘f5 mate.
1... ♞a4(d1) 2 ♕xe5 mate (juego aparente: 2 ♕d3 mate).
1... ♘c4 2 ♕c3 mate.
1... ♞d3 2 ♘xd5 mate.

Se requiere la ayuda de un gran detective (¡o de jugadores expertos!) para solventar los dos misterios relacionados con este problema y el nº 50. ¿Cuál fue la fecha de publicación de este problema? ¿Dónde y cuándo se publicó por primera vez el nº 50? Estos hechos deberí-

an poder situarse, pues Percy Blake (1873-1936) fue uno de los más importantes compositores británicos, y también mundiales.

50. A LA MODA DE ANTAÑO

Clave: 1 ♕b2! (jugada de espera).
1... ♔c5 2 ♘e4 mate.
1... ♗b6 2 ♕xb6 mate.
1... ♗c5 2 ♘c6 mate.
1... ♗c2 juega 2 ♕f2 mate.
1... ♗e4+ 2 ♘d5 mate.
1...e4 2 ♘a4 mate.
1... ♘c4 2 ♘e6 mate.
1... ♘ juega 2 ♕b4 mate.

El problema tiene una jugada clave pasable, y una bonita colección de mates. Se trata de la moda dominante a finales del siglo XIX. Hoy en día se requiere aplicar un tema al problema, algo que permita etiquetarlo fácilmente. ¿Percibe el parecido de esta composición con el problema nº1 de la Sra. Baird?

51. ¡UN DECANO DE 17 AÑOS!

Clave: 1 ♕f8! (jugada de espera).
1... ♔xe5 2 d4 mate.
1... ♖b5 2 ♘xc6 mate.
1... ♗b5 2 ♕d6 mate.
1... ♖c5 2 ♕f4 mate.
1... ♖d5 2 ♘f3 mate.
1... ♖xe5 2 ♕b4 mate.
1... ♗ (otras jugadas) 2 ♘xc6 mate.

Guy Chandler tenía 17 años cuando creó esta bonita posición, con tres casillas de bloqueo a cargo de la torre negra y un *Grimshaw* (véase nº 34). Tras toda una vida dedicada al problema de ajedrez, se convirtió en la cabeza visible de la *British Chess Problem Society*. También fue el mentor de nuestro primer gran maestro en composición de ajedrez, Co-

mins Mansfield, MBE (*Member of the Order of the British Empire*, título honorífico; N. del T.), de quien se convirtió en buen amigo en 1912.

52. VISTO Y NO VISTO

Clave: 1 ♗d3! (amenaza 2 ♕e4 y 2 ♕e3 mate).
1... ♔xd3 2 ♔e7 mate.
1... ♖xd3 2 ♕g4 mate.
1... ♗xd3 2 ♗e3 mate.
1... ♖e8 2 ♔xc6 mate.

Como el nº 51, este problema fue obra de un compositor adolescente. Lo curioso en este excelente problema *Nowotny* (véase nº 45 y 46) es que la doble amenaza típica creada por la clave 1 ♗d3! –casilla en la que confluyen torre y alfil– no está separada de las capturas de torre y alfil, sino eliminada por ellas. Los bloqueos en *d3* dan origen a los nuevos mates 2 ♕g4 y 2 ♗e3. También hay una excente utilización del rey blanco, que asesta dos mates con jaque descubierto.

53. SIGNOS DE INTELIGENCIA

Clave: 1 ♘d4! (jugada de espera).
1... ♔xd4 2 ♕d5 mate.
1... ♖d2 (al azar) 2 ♕d5 mate.
1... ♖xd4!? 2 ♕g6 mate.
1... ♖h4 juega 2 ♕g4 mate.
1... ♖f4!? 2 ♕d5 mate.
1... ♗ (al azar) 2 ♕xh4 o 2 ♕e3 mate.
1... ♗xd4!? 2 ♘xd6 mate.
1... d5 2 ♕e5 mate.

Si esta posición correspondiese a una partida real, y usted hubiese tocado la torre negra de *d2*, pronto lamentaría descubrir que el simple hecho de mover la torre (como tendría que hacer) le permitiría a las blancas darle mate con 2 ♕d5. Parecería que 1... ♖xd4, en un primer momento, podrá salvar la situación, pero el bloqueo de la casilla d4 permite incorporar un nuevo mate, 2 ♕g6. Las negras *corrigen* una jugada a discreción, lo que se conoce como *corrección negra*.

54. COMIENZOS INTUITIVOS

Clave: 1 ♕a5! (jugada de espera).
1... ♔c3 2 ♖e2 mate.
1... ♘b6 (al azar) 2 ♕xb4 mate.
1... ♞6d5!? 2 ♖e4 mate.
1... ♞c4!? 2 ♘b5 mate.
1... ♞b4 (al azar) 2 ♕d2 mate.
1... ♘d3!? 2 c3 mate.
1... a1 2 ♕xa1 mate.

Thomas Taverner (1856-1928) fue uno de los mejores compositores británicos, y su problema –como el nº 53– se anticipa a la moda de la *corrección negra* de la década de 1930; es decir, una imaginaria atribución a las negras de poder mejorar una jugada cualquiera, no especialmente tenida en cuenta.

55. ¡VAYA ALIVIO!

Clave: 1 ♔g7! (jugada de espera)
1... ♖f7+ 2 ♔xf7 mate.
1... ♖f8 2 ♔xf8 mate.
1... ♖g6+ 2 ♔xg6 mate.
1... ♖h6 2 ♔xh6 mate.
1... ♖e6 2 ♖d5 mate.
1... ♖xd6 2 ♖e1 mate.
1... ♖f5 2 ♘g6 mate.
1... ♖f4 2 ♕d5 mate.

Se requiere una aguda jugada de rey para desclavar la torre, y deshacer así la posición de *ahogado*. De repente, las negras disponen de ocho jugadas, pero la libertad de la torre tendrá una corta vida. El compositor ha preparado un mate distinto para cada uno de los ocho movimientos.

56. EL LLANERO SOLITARIO

(a) Clave: 1 ♘d2! ♔d4 2 ♕e4 mate.
(b) Clave: 1 ♗d5! ♔xd5 2 ♕f5 mate.
(e) Clave: 1 c6! ♔xd6 2 ♗c7 mate.

(d) Clave: 1 ♗e6! ♚xe6 2 ♕e4 mate.
(e) Clave: 1 ♕f1! ♔e4 2 ♕f4 mate.
(f) Clave: 1 g4! ♚f4 2 ♕f5 mate.
(g) Clave: 1 ♗a5! 2 ♚xf6 2 ♗c3 mate.
(h) Clave: 1 ♕h1! ♔f5 2 ♕d5 mate.

Una vez más, deshacer el ahogado es el tema del problema que, en esta ocasión, se ve enaltecido por un tratamiento intensivo y distinguido por parte de nuestro gran maestro en composición. Los ocho distintos emplazamientos del rey blanco determinan cuál de las ocho jugadas clave para evitar el ahogado es la correcta. Es curioso que el solitario rey negro pueda alcanzar las ocho casillas contiguas en el transcurso de las ocho soluciones.

57. JUEGO FOCAL CLÁSICO

Clave: 1 ♕a6! (jugada de espera).
1... ♖ juega 2 ♕e2 o 2 ♕g6 mate (juego aparente: 2 ♞1d2 o 2 ♘g3 mate).
1... d3 2 ♕e6 mate (juego aparente: 2 ♕e7 mate).

En la posición del diagrama, las jugadas de la torre negra se traducen en la fatal pérdida del control de *g3* o de *d2*. En la terminología de los problemas de ajedrez, la torre negra pierde su *control focal*, de lo que se derivan los mates 2 ♘g3 o 2 ♘1d2.

La jugada clave destruye los mates aparentes (dejando el caballo atado a *e3*), e impone nuevas obligaciones focales a la torre negra. Ahora, de sus jugadas resultará la pérdida de control de *e2* o *g6*, siguiendo los mates 2 ♕e2 o 2 ♕g6. Éste es *el ejemplo de libro* para ilustrar el juego focal.

58. EL ALFIL PIERDE EL CONTROL

Ensayo: 1 ♞d4? (jugada de espera).
1... ♗ juega 2 ♞c6 o 2 ♘db3 mate.
1... ♗b7! 2 ♘db3? ♔b4/5/6!
Ensayo: 1 ♘d6? (jugada de espera).
1... ♗ juega 2 ♘db7 o 2 ♘c4 mate.
1... ♗b3! 2 ♞db7? ♔b4/5/6!

Clave: 1 ♘c3! (jugada de espera).
1... ♝ juega 2 ♘b7 o 2 ♘b3 mate.

De nuevo, se trata del *tema focal* del nº 57, en forma moderna. Cada tentativa del caballo plantea dos mates potenciales, uno de los cuales es la consecuencia de que el alfil, al jugar, pierda su control focal. Los ensayos son refutados de forma ingeniosa, pero el control del alfil se deshace finalmente con 1 ♘c3!

59. VICEVERSA

Clave: 1 ♕b6! (amenaza 2 ♕e6 mate).
1... ♚xf5 2 ♖xd5 mate (juego aparente: 2 ♖xe3 mate).
1... ♚e4 2 ♖xe3 mate (juego aparente: 2 ♖xd5 mate).

El examen a las jugadas del rey negro en la posición del diagrama casi siempre aporta una pista a la solución del problema. Aquí, hay dos jugadas, 1... ♚xf5 y 1... ♚e4, se traducen en los mates 2 ♖xe3 y 2 ♖xd5, respectivamente, y queda claro que, para dar el segundo mate, se necesita a la dama blanca para controlar el conjunto de casillas *e4*, *e5* y *f5*. Después de la jugada clave, 1 ♕b6!, el rey negro realiza sus dos jugadas como defensas contra la amenaza 2 ♕e6 mate, cuando no se producen los mates previstos 2 ♖xe3 y 2 ♖xd5, ¡sino una secuencia invertida de los mismos: 2 ♖xd5 y 2 ♖xe3! A esto se le llama *cambio recíproco*.

60. ABBA

Clave: 1 ♕xc6! (jugada de espera).
1... ♚xa6 2 ♖a8 mate.
1... ♛ al azar (xe1) 2 ♕b5 mate. – *A*
1... ♛b4!? 2 ♖a1 mate. – *B*
1... ♝ al azar (d8) 2 ♖a1 mate. – *B*
1... ♝c5!? 2 ♕b5 mate. – *A*
1... ♞ juega 2 ♗xc3 mate.

El efecto viceversa de las jugadas de mate del nº 59 vuelve a verse aquí, aunque de forma muy diferente. Las jugadas fortuitas y de corrección (véase nº 53) de la dama negra y de alfil forman un *modelo ABBA* al tabularlas. El mate para las jugadas fortuitas de una pieza es

el mate para la jugada correctora de otra pieza, y viceversa. Los compositores le llaman a esta figura *corrección recíproca.*

61. UN PEÓN EN JUEGO

Clave: 1 ♕d8! (jugada de espera).
1... ♚d6 2 ♕xe7 mate.
1... dxc6 2 ♕xe7 mate.
1... d6 2 ♗d4 mate.
1... d5 2 ♕xd5 mate.
1... dxe6 2 ♕d4 mate.

El peón negro se halla situado en su humilde casilla de origen, *d7.* Pero a ojos de su compositor, no es un peón «cualquiera». Sus esfuerzos hercúleos –hasta cuatro jugadas– lo convierten en el centro de la atracción; y es gracias, precisamente, a esta actividad, por la que las blancas fuerzan nada menos que cuatro mates distintos.

62. PEQUEÑO NEGRITO

Clave: 1 ♘f6! (jugada de espera).
1... ♚e6/e5 2 ♕d5 mate.
1... ♚xg5 2 ♕xf4 mate.
1... exf6 2 ♖e5 mate.
1... e6 2 ♕xf4 mate.
1... e5 2 ♕g4 mate.
1... exd6 2 ♕d5 mate.

Este tipo de problema fue etiquetado, 70 años atrás, como *Pickaninny* (= negrito. N. del T.) Así pretendía resumirse el efecto gráfico de las cuatro jugadas distintas del peoncito negro, y el nombre ha prendido.

La jugada clave 1 ♘f6! es excelente. Las blancas sacrifican el caballo, le conceden al rey negro una tercera casilla de escape en *g5*, y, lo que es más importante, también le conceden al peón negro de *e7* su cuarta jugada, 1... exf6.

63. EN PLENA FORMA

Clave: 1 ♘e3! (jugada de espera).
1... ♕g3 2 ♕f6 mate.

1... ♛f3 2 ♞d3 mate.
1... ♛xe3 2 ♜xf7 mate.
1... ♛ (otras jugadas) 2♘dg2 ó 2 ♛g4 mate.
1... d4 2 ♜e4 mate.
1... e5 2 ♞xd5 mate.
1... ♘ juega 2 ♛e5 mate.

La mayoría de los problemas se consideran logrados si las jugadas negras dan lugar a un solo mate. La notable característica de este problema es que cada una de las 15 jugadas de la dama negra permiten un solo mate. Por ejemplo: 1... ♛h6 clava la dama blanca, y sólo es posible 2 ♘dg2 mate.

Si las blancas dispusieran de diversos mates a cualquier jugada de la dama negra, el problema contendría *duales* y, por tanto, sería un fiasco. ¡Doble admiración merece, en cambio, por su precisión extrema!

64. BATALLA REAL

Clave: 1 ♝f6! (jugada de espera).
1... ♛g4 2 ♛b8 mate.
1... ♛ (otras jugadas) 2 ♛g5 o 2 ♛g3 mate.
1... e3 2 ♛c4 mate.

En un estilo similar al nº 63, este problema se caracteriza por un *juego preciso* tras las distintas jugadas de la dama negra. La clave 1 ♝f6! limita el juego de la dama negra a nueve casillas, y el escenario queda dispuesto para la lucha entre Sus Majestades. La dama blanca da los mates 2 ♛g5 y 2 ♛g3 (pero nunca ambos), según las jugadas que realice la dama negra. 1... ♛g4 para ambos mates, pero bloquea *g4*, y la dama blanca puede deslizarse hasta *b8* con mate.

Un buen toque final, que permite ampliar la utilización de la dama blanca, es la variante 1... e3 2 ♛c4 mate.

65. SIN APRESURARSE

Clave: 1 cxb7! (amenaza 2 bxa8=♛, 2 b8=♞, 2 bxc8=♛ y 2 ♝b5 mate).
1... ♝d7 2 bxa8=♛ mate.
1... ♞b6 2 b8=♘ mate.

1... ♘c7 2 bxc8=♕ mate.
1... ♗xb7 2 ♗b5 mate.

La feroz jugada de ataque 1 cxb7! amenaza nada menos que cuatro mates distintos. No obstante, el compositor ha dispuesto las piezas de forma tal que cada jugada negra elimina tres de las amenazas, haciendo posible sólo un mate en cada caso. El problema constituye un notable ejemplo temprano de *separación de amenazas.*

66. SEPARACIÓN LEGAL

Clave: 1 ♘e7! (amenaza 2 ♕d5, 2 ♕f5, 2 ♕g4 y 2 ♕e2 mate).
1... ♗xf6 2 ♕d5 mate.
1... ♗xg3 2 ♕f5 mate.
1... ♘xg3 2 ♕g4 mate.
1... ♘xf2 2 ♕e2 mate.
1... ♗g5 2 ♕xh1 mate.

Este problema logra con mucha claridad la *separación de cuatro amenazas de mate.* El toque del gran maestro reduce las 12 piezas a 9, concibe una jugada clave que dista de ser evidente, y añade un *quinto mate*, 2 ♕xh1. Este quinto mate es importante para los creadores, porque exhibe un elegante tecnicismo en la jugada 1... ♗g5, eliminando los cuatro mates amenazados en favor de 2 ♕xh1. Vale la pena disponer las piezas en el tablero para apreciarlo.

67. CURIOSO, MUY CURIOSO

Clave: 1 ♘f2! (amenaza 2 ♕xe4 mate).
1... ♔e6 2 ♕xf5 mate.
1... ♔c4 2 ♕xd3 mate.
1... ♕e5 2 ♕f7 mate.
1... ♖d4 2 ♕b3 mate.

«Las blancas no pueden dar mate hasta que no desclaven a las piezas negras». Podría pensar usted que la pieza desclavada quedaría entonces con las manos libres para frustrar el mate: una especie de paradoja. La dama clavada y la torre de *d3* son inducidas a las casillas *e5* y *d4*, donde, aunque siguen clavadas, interfieren con la torre de *e4* en su

camino a *e6* y *c4*, defensas que de otro modo habrían impedido que las desclavadas 2 ♕f7 y 2 ♕b3 fuesen mate. Curioso.

Los compositores llaman a esta estrategia *juego de desclavadas*.

68. DESCLAVADAS DE GOETHART

Ensayo: 1 ♗d1? (jugada de espera).
1... ♘ (al azar) 2 ♖xa7 mate.
1... ♘b6!? 2 ♘a4 mate.
1...b3! 2 ?
Clave: 1 ♘d1! (jugada de espera).
1... ♘ (al azar) 2 ♖xa7 mate.
1... ♘b6!? 2 ♗a4 mate.
1... b3 2 ♘c3 mate.

Las blancas están obligadas a esperar el cierre de líneas con 1... ♘b6, en el ensayo y en el juego posclave, antes de que sean posibles desclavadas como 2 ♘a4 y 2 ♗a4 con mate. Se trata de otra interpretación de la idea del nº 67, donde «las blancas desclavan a las negras».

Esta figura se conoce como *desclavada de Goethart*, y difiere del *juego de desclavadas* (véase nº 67) en que, en este caso, es la pieza agresora de una batería la que desclava a las negras.

69. DESDEÑANDO AL PEÓN

Clave: 1 ♖b5! (jugada de espera).
1... cxb1=♕ 2 ♖a5 mate.
1... cxb1=♘ 2 ♔b4 mate.
1... c1=♕ 2 ♔c5 mate.
1... c1=♘ 2 ♖xd2 mate.
1... ♖d4+ 2 ♔xd4 mate.

El problema nº 10 muestra cuatro promociones de dos peones negros, y éste muestra cuatro promociones de un solo peón negro. Obsérvese cómo la torre negra está clavada y es incapaz, por tanto, de capturar el alfil de la batería ♔+♗ cuando el peón corona.

¡Qué amargo podría resultar tener este peón pasado en una partida real!

70. ¡LO MISMO, PERO DIFERENTE!

Clave: 1 ♞f5! (amenaza 2 ♞d6 (A), 2 ♘g3 (B) y 2 ♕d4 (C) mate).
1... g1=♞ 2 ♞d6 (A), 2 ♘g3 (B) y 2 ♕d4 (C) mate.
1... g1=♝ 2 ♞d6 (A) y 2 ♘g3 (B) mate.
1... g1=♜ 2 ♘d6 (A) y 2 ♕d4 (C) mate.
1... ♞c8 2 ♘g3 (B) y 2 ♕d4 (C) mate.
1... g1=♛ 2 ♞d6 (A) mate.
1... ♘b5 2 ♘g3 (B) mate.
1... ♗xc7 2 ♕d4 (C) mate.

Mientras que el nº 69 mostraba cuatro *promociones* de un peón negro en dos casillas distintas, el peón negro realiza, en este caso, ¡cuatro promociones en una misma casilla! Existe similitud, pero la diferencia es asombrosa. Las blancas amenazan tres mates: 2 ♞d6, 2 ♞g3 y 2 ♕d4, que llamamos A, B y C. Todas las posibles promociones en dama, torre, alfil y caballo sirven sólo para forzar distintas combinaciones de A, B y C. Otras jugadas negras completan el modelo matemático de *separación combinativa*.

71. DOS DESCLAVADAS DE ALFIL

Clave: 1 ♕g8! (amenaza 2 ♕e8 mate).
1... ♘c5 2 ♝c6 mate.
1... ♞e5 2 ♗b3 mate.
1... ♘b4 2 ♘c3 mate.
1 ... ♖xa8 2 ♕xa8 mate.
1 ... ♖a7/a6 2 ♖xa7/xa6 mate.

El compositor dispone un escenario temático *(las negras desclavan a las blancas)* en brillante estilo, haciendo que la clave sea una jugada de dama que deja al alfil clavado por la torre negra, clavada a su vez ésta por la torre blanca. Las jugadas de caballo 1... ♘c5 y 1... ♘e5, para neutralizar la amenaza de mate 2 ♕e8, cometen el error de *desclavar* al alfil por *intercepción* con la línea de clavada de la torre negra, de lo que resultan dos mates perfectamente diferenciados: 2 ♗c6 y ♗b3.

72. CLASE DE GRAN MAESTRO

Clave: 1 ♕e2! (amenaza 2 ♕xe7 mate).
1... ♔d7 2 ♕xe7 mate.
1... ♘ (al azar) 2 ♕b5 mate.
1... ♘d3!? 2 ♗c6 mate.
1... ♘d7!? 2 ♗f7 mate.
1... e6(e5) 2 ♖xd8 mate.

La clave 1 ♕e2! concede al rey negro la casilla de escape *d7*, lo que realmente es un toque elegante. Existe entonces un refinamiento; las negras pueden simplemente jugar el caballo de *c5*, para impedir el mate amenazado 2 ♕xe7, al descubrir la línea defensiva del alfil. Pero eso permitiría 2 ♕b5 mate. Si la jugada de caballo es 1... ♘d3!?, bloqueando la diagonal a la dama blanca queda desclavado el alfil y el mate es entonces 2 ♗c6. 1... ♘d7!? es otra forma de impedir 2 ♕b5, mas el error es que vuelve a desclavarse el alfil, que da mate en *f7*.

73. ¿QUÉ CABALLO JUEGA Y ADÓNDE?

Ensayo: 1 ♘b2 al azar (amenaza 2 ♘c3 juega, mate).
1... ♖xd5 2 ♘xd5 mate.
1 ... ♖c7! 2 ?
Ensayo: 1 ♘c4!? (amenaza 2 ♘c3 juega, mate).
1... b3 2 ?
Ensayo: 1 ♘c3 al azar (amenaza 2 ♘b2 juega, mate).
1... ♖xd5! 2 ?
Clave: 1 ♘b5! (amenaza 2 ♘b2 juega, mate).
1... ♖xd5 2 ♕a7 mate.
1... ♖c7+ 2 ♘c4 mate.
1... b3 2 ♕a4 mate.

Si retiramos un caballo, tendremos una batería ♕+♘. O bien, una segunda batería ♕+♘, apartando el otro caballo. ¿Cuál es la correcta? Esta idea de la *semibatería* conmocionó el mundo del problema de ajedrez en la década de 1960.

74. ¿QUÉ TORRE JUEGA Y ADÓNDE?

Ensayo: 1 ♖b4 al azar (amenaza 2 ♖c3 juega, mate).
1... ♗e7+ 2 ♖c5 mate.
1... ♗g5 2 ♖e3 mate.
1... ♗e1 2 ♕d8 mate.
1... ♗f6! 2 ?
Ensayo: 1 ♖d4!? (amenaza 2 ♖c3 juega, mate).
1... ♗e1! 2?
Ensayo: 1 ♖c3 al azar (amenaza 2 ♖b4 juega, mate).
1... ♗e7! 2?
Clave: 1 ♖c5! (amenaza 2 ♖b4 juega, mate).
1... ♗f6 2 ♖d4 mate.
1... ♗g5 2 ♖f4 mate.
1... ♗e1 2 ♕d8 mate.

De nuevo, *semibatería* (véase nº 73). ¿Por qué no la abrumadora 1 ♖xh4? ¡Sencillamente, porque las negras quedan ahogadas!

75. ¡SIETE COMBINACIONES AFORTUNADAS!

Clave: 1 ♖d6! (jugada de espera).
1... ♗f6 2 ♕e4 (A), 2 ♕e3 (B) y 2 ♕e2 (C) mate.
1... ♗xb2 2 ♕e4 (A) y 2 ♕e3 (B) mate.
1... ♗f4 2 ♕e4 (A) y 2 ♕e2 (C) mate.
1... ♗xd6 2 ♕e3 (B) y 2 ♕e2 (C) mate.
1... ♗c3 2 ♕e4 (A) mate.
1... ♗xg3 2 ♕e3 (B) mate.
1... ♗d4 2 ♕e2 (C) mate.
1... d4 2 ♖c3 mate.

En los nº 16 y 70, un caballo negro y un peón forzaban las *siete combinaciones* ABC, AB, AC, BC, A, B y C, a partir de tres mates amenazados, etiquetados como A, B y C. Aquí, las combinaciones fluyen de las siete jugadas del alfil negro.

76. SEPARACIÓN COMBINATIVA

Clave: 1 ♕xc7! (jugada de espera).
1... ♖h6 2 ♕e5 (A), 2 ♕f4 (B) y 2 ♘g5 (C) mate.

1... ♖g6 2 ♕e5 (A) y 2 ♕f4 (B) mate.
1... ♖f6 2 ♕e5 (A) y 2 ♘g5 (C) mate.
1... ♖e6 2 ♕f4 (B) y 2 ♘g5 (C) mate.
1... ♖xb6 2 ♕e5 (A) mate.
1... ♖xd5 2 ♕f4 (B) mate.
1... ♖c6 2 ♘g5 (C) mate.
1... ♘c4 2 ♕xc4 mate.
1... ♘b5/c2 2 ♕xc2 mate.

Si el nº 75 le ha fascinado, he aquí una *separación combinativa* de la torre negra.

Para las mentes matemáticas, A. R. Gooderson ha maquinado las 15 combinaciones ABCD, ABC, ABD, BCD. CAD, AB, AC, AD, BC, CD, A, B, C y D, de 15 jugadas de una dama negra, en respuesta a una amenaza de cuatro caras. Su problema, con 15 piezas (!), queda fuera del tema de este libro.

77. *AUTOCLAVADAS* CAMBIADAS

Clave: 1 e3! (amenaza 2 ♖f4 mate).
1... ♕xf5 2 ♕b1 mate (juego aparente: 2 ♕h4 mate).
1... ♖xf5 2 ♕a8 mate (juego aparente: 2 ♕e5 mate).
1... ♘xe3 2 ♘d2 mate.

La *autoclavada negra* siempre ha sido muy popular entre los jugadores. De ahí que un creador no dejaría de investigar lo que sucedería después de 1... ♕xf5 y 1... ♖xf5 en la posición del diagrama, y los mates por clavada que querría ver son 2 ♕h4 y 2 ♕e5. La clave 1 e3! tiene el efecto sorpresivo de *cambiar* los mates tras las dos jugadas de *autoclavada*, que son ahora defensas contra la amenaza 2 ♖f4 jaque doble y mate. Los nuevos mates, derivados de las clavadas de dama y torre negras en *f*5, son 2 ♕h1 y 2 ♕a8. Los jaques sobre la diagonal son necesarios para impedir la fuga por *f*3.

78. UN TABÚ EN LOS PROBLEMAS DE AJEDREZ

Clave: 1 d4+!
1... ♕d3 2 ♖xd1 mate.
1... ♖1d3 2 ♖xb1 mate.

1... ♘d3 2 ♖xf3 mate.
1... ♖fd3 2 ♖xf4 mate.

Las jugadas *clave con jaque* suelen evitarse por los aspirantes a compositores. Un jaque es una continuación natural para un jugador de ajedrez, pero ¡el arte del problema requiere un enfoque más sutil!

La clave 1 d4+! fuerza a las negras a realizar cuatro *autoclavadas* seguidas de otros tantos mates con clavada (véase nº 77). De especial interés es el hecho de que la jugada clave deja a la torre blanca (*f5*) clavada por la dama negra. 1... ♘d3 y 1... ♖fd3 son *desclavadas* de esta torre que permiten sendos mates, según la pieza que ha salido de la clavada. ¿Quizá este caso merezca ser excusado por faltar a las convenciones?

79. ¿ESTÁN LAS NEGRAS EN UN APRIETO?

Clave: 1 ♖h1! (jugada de espera).
1... ♔h5 2 ♔g3 mate (juego aparente: 2 g4 mate).
1... ♔f4 2 ♖e4 mate.
1... ♗ juega 2 ♕g5 mate.

La respuesta al enunciado es: «No. ¡Son las blancas quienes lo están!». Al menos, ése es el efecto visual que produce la primera jugada blanca. El mate preparado para 1... ♔h5 era 2 g4, pero no hay jugada de espera con la que las blancas puedan mantener el «estado de las cosas». La jugada clave *cambia* el mate por un atractivo mate descubierto de la recién formada batería ♖+♔. Nótese que tanto el mate preparado 2 g4, como el posterior 2 ♔g3, son mates con clavada, con el alfil negro inmovilizado.

80. ¡ÉRASE UNA VEZ UN CABALLO!

Clave: 1 ♖h8! (jugada de espera).
1... ♔f6 2 g8=♘ mate.

Debería ser fácil dar mate a un rey negro tan ceñido por las abrumadoras fuerzas blancas; sin embargo, el monarca está demasiado bien protegido, y existe el peligro del ahogado si las blancas ensayan la evidente 1 g8=♕? Las blancas no disponen de mate en una jugada,

de modo que el rey negro debe liberarse momentáneamente, antes de que las blancas asesten el mate estipulado en la segunda jugada. En el ensayo 1 ♖g8? ♔f6! 2 ?, el rey negro se libera, sin que haya mate. La divertida jugada clave, 1 ♖h8!, *elude el ahogado*, y evita la casilla *g8*, de manera que tras 1... ♔f6, la promoción 2 g8=♘ es mate. Todo es muy sencillo, pero es del tipo de ideas que uno suele recordar.

81. UNA SERIA AFRENTA

Clave: 1 ♕e4! (jugada de espera).
1... ♔xe6 2 ♖e8 mate.
1... d5 2 exd6 a.p. mate.
1... f5 2 exf6 a.p. mate (2 gxf6+ a.p.?)
1... d6 2 exd6 mate.
1... f6 2 exf6 mate.
1... dxe6 2 ♕b7 mate (juego aparente: 2 ♕c7 mate).
1... fxe6 2 ♕h7 mate.

Una seria afrenta (*Running the Gauntlet*) es el inmejorable título de un libro dedicado a las capturas *al paso* de un peón, tras su avance inicial de dos casillas. Este suceso, relativamente raro ante el tablero, es un detalle técnico muy explotado por los creadores. Éste es un sencillo y buen ejemplo.

82. UN GAMBITO DE PEÓN

Clave: 1 d4! (amenaza 2 ♔g3 mate).
1... cxd3 a.p. 2 ♕xe4 mate.
1... exd3 a.p. 2 ♕b7 mate.
1... ♗xd4 2 ♕e1 mate.

A diferencia de los fútiles avances dobles de peón del número 81, el doble salto del peón blanco tiene aquí rango de jugada clave, y está meticulosamente calculado para cortar la cobertura del alfil negro del punto *h8*, y amenazar 2 ♔h3 mate. Para eliminar el peón blanco y reabrir la línea del alfil sobre la torre, los peones negros pueden capturar *al paso*, pero al situarse en *d3*, el nuevo ocupante corta la protección de *e4* por parte de su alfil, lo que permite a la dama blanca dar mate

desde *b7* o desde *e4*. Primero 1. d4!, y luego 1... ♝xd4 es una brillante secuencia de liberación de líneas, que culmina con 2 ♛el mate.

83. CASO ABIERTO Y CERRADO

Clave: 1 ♗f4! (amenaza 2 ♕f7 mate).
1... ♚f5 2 ♕g5 mate.
1... c6 2 ♕e6 mate.
1... c5 2 ♕g5 mate.
1... ♜f6 2 ♕h7 mate.
1... ♜f5 2 ♕g7 mate.

El esquema está claro para el compositor. El peón negro de *c7* abrirá paso a la dama negra, pero cerrará las líneas de las torres negras. También está claro que las blancas amenazarán 2 ♕f7 o 2 ♕h7 mate (para cubrir la casilla de escape del rey negro en *f5*) para forzar las jugadas de peón. La jugada 1 ♗f4! impide, entre otras, 1... ♛xe3, por ejemplo. El buen ensayo 1 ♗b4? (amenaza 2 ♕h7 mate) se refuta con 1... ♜h5! Las dos variantes de las torres para bloquear *f5* y *f6* son un complemento adicional.

84. EL PROBLEMA DE UN CAMPEÓN

Clave: 1 ♕c3! (amenaza 2 ♕b4 mate).
1... ♚a3 2 ♕a1 mate.
1... ♚b5 2 ♕xc6 mate.
1... e6 2 ♕xb3 mate.
1... e5 2 ♕a5 mate.
1... ♜b5 2 ♕a1 mate.
1... c5/♜b4 2 ♕a5 mate.

David Pritchard es uno de los jugadores más fuertes de Gran Bretaña. Es, además, el autor de los libros *Begin Chess* y *The right way to play chess* (de este último Editorial Paidotribo está preparando la edición en castellano). Cuenta en su haber con un buen número de excelentes problemas.

El presente problema muestra otro aspecto del avance de peón del nº 83. La jugada clave, que concede una segunda casilla de escape en *a3*, es de primera categoría.

85. INTERPOSICIÓN DE DAMA

Clave: 1 ♕c7! (amenaza 2 ♕c4 mate).
1... ♔xh4 2 ♕f4 mate.
1... ♗xe6+ 2 ♕c4 mate.
1... ♘ juega 2 ♕g3 mate.

Este problema no es fácil de resolver. El movimiento 1... ♗xe6+ 2 ♗xe6 mate capta la atención del resolvente, y otras jugadas del alfil negro pueden replicarse con 2 exf7 y 2 e7 mate. Sólo 1... g5 deja a las blancas sin una respuesta de mate. Resulta sorprendente que la única forma de darle mate a las negras es 1 ♕c7!, sin temer a 1... ♗xe6+, porque el alfil negro queda clavado, y la amenaza 2 ♕c4 mate se cumple, al *interponer* la dama en la línea de jaque. Se requiere valor para dejar a un lado los mates que aportan las jugadas de alfil negro en la posición inicial.

86. ANTICIPACIÓN INTELIGENTE

Clave: 1 ♖e3! (jugada de espera).
1... ♔d8 2 ♗b6 mate.
1... ♕ juega (♕g7+) 2 ♖c3 mate.
1... ♗ juega 2 ♕xd7 mate.

Esta obra admite comparación con el nº 85. Sólo tras las jugadas de la dama negra clavada, las blancas carecen de respuesta. El ensayo 1 ♖e4? prepara a 1... ♕ (al azar sobre la fila) que abre la defensa de la dama blanca sobre *e8*– 2 ♖c4 mate; aunque existe la refutación 1... ♕g7+!, que puede fácilmente omitirse. El jaque en *g7* está anticipado por 1 ♖e3! Ahora, a todas las jugadas de la dama negra, incluida 1... ♕g7+, se contesta con 2 ♖c3 mate.

87. ESPECIAL VIEJOS TIEMPOS

Clave: 1 ♕f3! (jugada de espera).
1... ♔b4/c4/d4 2 ♞c6 mate.
1... b4 2 ♕d5 mate.
1... ♞a2 juega 2 ♕c3 mate.
1... ♘c1 juega 2 ♘d3 mate.
1... f6 2 ♞a6 mate.

¿Quién puede permanecer indiferente ante la jugada inicial 1 ♕f3!, que aleja a la poderosa dama del rey negro, concediéndole tres casillas de fuga, sin amenazar nada? Los compositores de los viejos tiempos sabían, desde luego, cómo crear problemas que entusiasmasen a los jugadores prácticos de ajedrez.

88. ¡DE UN PLUMAZO!

Clave: 1 ♕f6! (amenaza 2 ♕xf5 mate).
1... ♔d5 2 ♕e6 mate.
1...♔d3 2 ♕d4 mate.
1... ♔f4 2 ♖xg4 mate.
1... ♘d4 2 ♕xd4 mate.
1... ♗ juega 2 ♗c2 mate.

Como el problema anterior, la dama blanca le cede de salida, al rey negro, tres casillas de escape (*e5, e3* y *f4*), pero esta vez a cambio de recuperarlas de inmediato con 2 ♕xf5 mate. Al margen de esta excelente jugada clave, el gran mérito de este problema es la provisión de tres *mates con clavada* (véase nº 77), después de las distintas jugadas de rey.

¿Cuál de los dos problemas es más atractivo: el nº 87 o éste? El problema de Joe Bunting es un gran logro técnico, que puede ser mejor apreciado por el compositor experto; sin embargo, el de Alfred Challenger contiene la jugada que a todos nos hubiera gustado realizar.

89. NO CANTE VICTORIA DEMASIADO PRONTO

Clave: 1 e5! (amenaza 2 ♕d3 mate).
1... ♔xd5/d4 2 ♕e4 mate.
1... ♗d4 2 ♗b3 mate.
1... ♘d4 2 ♘e3 mate.

Por la paradójica razón de que la jugada clave es demasiado buena, el problema de Andrew puede haberse anticipado a algún importante trabajo ruso –derivado de las variantes principales– apodado *Levmann*. Cómo dejó escapar la ocasión, puede verse al comparar este problema con el nº 90.

La generosa jugada clave le concede al rey negro una segunda casilla de escape en *d5*, y amenaza 2 ♕d3 para recuperar tanto *d4* como

d5. Las defensas 1... ♗d4 y 1... ♞d4 son interposiciones sobre la eventual línea de control de la dama desde *d5* a *d3*, dejando al rey libre para escapar por *d5*, en caso de 2 ♕d3?

90. DEFENSAS LEVMANN

Clave: 1 ♞f3! (amenaza 2 ♕d4 mate).
1... ♔d5 2 ♕e5 mate.
1... ♞6d5 2 ♞xd7 mate.
1... ♘4d5 2 ♘a6 mate.
1... ♗d5 2 ♕xb4 mate.
1... d5 2 ♕f8 mate.

La diferencia esencial entre este problema y el nº 89 puede haberle quitado al problema británico el privilegio de ser el «primero» en mostrar el efecto adicional de las cuatro (!) defensas negras en *d5*, que constituyen *eventuales desprotecciones* de *d6*. La amenaza 2 ♕d4 y las defensas en *d5* para cerrar la línea de la dama, de *d4* a *d6*, tienen una contraparte directa en el nº 89; pero, además, existen defensas para atar la dama a *d6* que, a diferencia de la correspondiente casilla *d5* en el nº 89, no es una casilla de escape, a menos que las blancas jueguen 2 ♕d4?

91. PEONES PODEROSOS

Clave: 1 ♗g3! (amenaza 2 f3 mate).
1... ♕xg3 2 ♕b1 mate.
1... ♕f3 2 exf3 mate.
1... ♕e3 2 fxe3 mate.
1... ♕d3 2 exd3 mate.
1... ♕b8 2 f4 mate.

Las piezas blancas no han logrado detener al rey negro (no pregunte cómo ha llegado a *e1*), de modo que no es de extrañar que los peones sean, en buena medida, responsables de los mates. La amenaza de peón 2 f3 obliga a la incorporación de la dama negra a la defensa, mas es cazada en *f3*, *e3* y *d3*. Después de 1... ♕b8 (una diabólica jugada, que para tanto 2 ♕b1 como 2 f3), el peón de *f* amplía su proyectado avance, ¡realizándose con 2 f4 mate!

92. ¡IDEAS ACERCA DE SU PUESTO!

Clave: 1 ♗a5! (amenaza 2 ♗c7 mate).
1... ♚e5 2 d6 mate.
1... ♞c6 2 dxc6 mate (juego aparente: 2 ♖xc6 mate).
1... ♞e6 2 dxe6 mate.

En el nº 91 hemos visto ya la fuerza de los peones. La actividad de la pieza más modesta del ajedrez no debe subestimarse. Incluso un peón en el centro del tablero (*d5*), como en este caso, ¡es capaz de dar mate a las negras en tres ocasiones!

La clave 1 ♗a5! concede al rey negro una casilla de escape en *e5*, pero amenaza 2 ♗c7 mate. Tras las defensas de rey o caballo negros, el peón descubre un jaque mate de una u otra de las torres. Un buen ensayo es 1 ♗d2? ♞c6!

93. ¿JUGADORES ABATIDOS?*

Clave: 1 ♖hh2! (jugada de espera).
1... ♛xf4 2 ♖c2 mate (juego aparente: 2 0-0 mate).
1... ♛d2+ 2 ♕xd2 mate.
1... ♞ juega 2 ♕xe3 mate.

¿Ha advertido usted que la posición del rey blanco y la torre blanca de *h1* permiten el enroque? La intención del compositor es que captase usted la posibilidad 1... ♛xf4 2 0-0 mate. Después de eso, ¿se quedó atascado? ¡Eso es precisamente lo que el compositor quería! Con la jugada clave 1 ♖hh2! las blancas renuncian al enroque, pero esta torre refuerza a la otra, aportando un bonito mate cambiado 2 ♖c2, tras ser desclavada la torre con 1... ♛xf4.

94. ¡CASTILLOS EN EL AIRE!

Clave: 1 ♖h4! (jugada de espera).
1... d3 2 ♖xc4 mate (juego aparente: 2 0-0 mate).
1... ♗ juega 2 ♞b3 o 2 ♞d3 mate.
1... e2 2 ♗f4 mate.

* N. del T.: Tampoco en este caso es posible preservar el juego de palabras del original (*Solvers out-gunned?*) con el apellido del creador (*gun* = pistola, arma de fuego).

Conociendo la solución del nº 93, comenzará usted a mantenerse alerta ante los trucos de los compositores de problemas, y para pequeña decepción de Cyril Kipping, éste no le habrá confundido ni un minuto, ¡o, al menos, eso espero! Habrá visto que a 1... d3 sigue 2 0-0 mate, y que cada jugada negra se responde con un mate. No hay ninguna jugada de espera que pueda mantener el mate del juego aparente. Por ejemplo: 1 ♖g1? d3 2 0-0? La sorprendente 1 ♖h4! incorpora un nuevo mate, 2 ♖xc4 (tras 1... d3).

¿Puede usted componer un problema con mate al enrocar?

95. ¿POR QUÉ NO P=D JAQUE?

Clave: 1 ♕h7! (amenaza 2 ♕xh8 mate).
1... ♚b8 2 ♕xh8 mate.
1... ♜g8 2 ♕xg8 mate.
1... ♜f8+ 2 exf8=♕ mate.
1... ♜e8 2 dxe8=♕ mate.
1... ♜d8 2 exd8=♕ mate.
1... ♜c8 2 dxc8=♕ mate.
1... ♜b8 2 ♘c7 mate.

Éste parece fácil. Los pasos 1 d8=♕+ ♜xd8 2 exd8=♕ mate, y 1 e8=♕+ ♜xe8 2 dxe8=♕ mate son dos soluciones evidentes, de modo que ¿qué es lo que está mal? Echando otro vistazo veremos que 2 exd8=♕ y 2 dxe8=♕ son jugadas ilegales, porque la torre negra clava el segundo peón en la séptima fila. Se trata de una bonita trampa. Los compositores le llaman a esta figura una *semiclavada blanca*: cada peón blanco está inicialmente «semiclavado», y cuando uno de ellos avanza, el otro queda clavado.

96. ¿DEMASIADA *SEMIASTUCIA*?

Clave: 1 ♔b2! (jugada de espera).
1... ♛ juega 2 ♕xg4 mate.
1... ♝ juega 2 ♖xb3 mate.
1... ♜ juega 2 fxg3 mate.

El nº 95 representa la forma más clara de ilustrar la *semiclavada*. El problema de Allen es mucho más sutil.

Una vez se llega a la conclusión de que, en la posición del diagrama, a cada jugada negra las blancas responden con mate, se tiene la impresión de que todo lo que tienen que hacer las blancas es elegir una jugada de espera. Por ejemplo: el ensayo 1 ♕e4? es una jugada de espera, pero las negras responden 1... ♗e5! y la torre blanca está clavada y no puede dar el mate 2 ♖xh3? Otro ensayo, 1. ♖d3?, de nuevo jugada de espera, se contesta con el movimiento de dama 1.... ♕h8! Ahora la dama blanca está clavada y no puede jugar 2 ♕xg4? La torre y la dama blancas están *semiclavadas*, ¡pero es algo que dista de ser obvio!

97. RETIRADA DE CABALLERÍA

Clave: 1. ♘c8! (amenaza 2 ♘c7 mate).
1... ♔d5 2 ♘f4 mate.
1... ♘ef5 2 ♘xh4 mate.
1... ♘hf5 2 ♘xe3 mate.
1...♘d5 2 ♘a7 mate.

La *batería* ♗+♘, del rincón derecho del tablero, está controlada por tres piezas negras. Si las blancas intentan la inmediata 1 ♘xe3+? o 1 ♘xh4+?, el mate en dos se impide con 1... ♘hg2/f3! y 1... ♘eg2!, respectivamente. La clave, que amenaza 2 ♘c7 mate, fuerza la retirada de los caballos negros, cortando así la línea defensiva del alfil negro, con lo que cobra plena fuerza la batería ♗+♘. Las blancas capturan el segundo caballo con mate. Un bonito toque es el bloqueo de la casilla de escape, con 1... ♘d5, cuando el caballo de la clave tiene un segundo salto: 2 ♘a7 mate.

98. ¡EASTER LE INCITA!*

Clave: 1 ♘c8! (amenaza 2 ♕c7 mate).
1... ♔d7 2 ♕c7 mate.
1...♘7d5 2 ♖xe3 mate.
1... ♘3d5 2 ♖xe7 mate.
1... d5 2 ♖c6 mate.
1... ♗xe6+ 2 ♗xe6 mate.

* N. del T.: El título original, (*Easter eggs you on!*, baraja, una vez más, el doble sentido. Jugando con el apellido del compositor y la expresión *Easter eggs* (huevos de pascua).

Esta vez (véase nº 97) la *batería* ♗+♖ está controlada por dos caballos y un alfil negros, empero existe el control añadido de la torre blanca (la pieza de ataque de la batería), clavada por el alfil negro de *c4*. Las jugadas de caballo a *d5* son *desclavadas* de torre, que queda así libre de capturar el otro caballo que controla la batería. Una tercera desclavada de la torre, con 1... d5, es un buen aditamento.

99. ALBINO

Clave: 1 ♔g7! (jugada de espera).
1... ♖f4 2 f3 mate.
1... ♖xf5 2 f4 mate.
1... ♖g3+ 2 fxg3 mate.
1... ♖e3+ 2 fxe3 mate.
1... ♖h3 2 f3 mate.
1... ♖xd3 2 ♕b4 mate.

La única pieza negra, que dispone de libertad de movimientos, es la torre, que bloquea de forma efectiva la batería ♗+♙. Sin embargo, una jugada de espera bien elegida, 1 ♔g7! (a los compositores les gusta la sabia utilización del rey blanco) obliga a la torre negra a moverse, lo que tiene el asombroso efecto de producir cuatro mates con las cuatro jugadas del peón blanco. Para demostrar que no hay prejuicios en la terminología del problema, procede señalar que este tema se denomina *albino* (el nº 62 era *negrito*).

100. ALBINOS GEMELOS

Ensayo: 1 e3? (amenaza 2 ♕b7 y 2 peón de *d* juega mate).
1... ♖xe3 2 dxe3 mate.
1... ♗c3 2 dxc3 mate.
1... ♗d4 2 d3 mate.
1... ♖h4+ 2 d4 mate.
1... ♖f3! 2 ?
Clave: 1 d3! (amenaza 2 ♕b7 y 2 peón de *e* juega mate).
1... ♖xd3 2 exd3 mate.
1... ♗d4 2 c3 mate.
1... ♖f3 2 exf3 mate.

La otra interpretación se deriva de *egg on* (incitar), lo que vendría a ser: «Easter le incita».

1... ♖h4+ 2 e4 mate.
1... ♝c3 2 ♗xc3 mate.

El problema anterior es un *albino* directo. Mucho más complicado es este problema de *semibatería* (véase nº 73), ¡con las cuatro jugadas de un peón blanco duplicadas!

101. ELLA DOBLEGA AL CONQUISTADOR

Clave: 1 ♕a3! (jugada de espera).
1... ♞c7/b8 2 ♘c7 mate.
1... ♘c5/b4 2 ♕a8 mate.
1... ♞g8 juega 2 ♞f6 mate.
1... d6 2 ♕a4 mate.

El jugador querrá conservar los mates preparados 2 ♘c7 y 2 ♘f6, tras las jugadas de caballo negro; pero trate de encontrar una clave para preservar estos mates, y verá que la única jugada que resuelve el problema es 1 ♕a3! No hay por qué temer a 1... ♘c5/b4, para cerrar la línea de ataque de la dama sobre *d7* (2 ♘c7? se ha perdido), debido a que la sorprendente retirada a *a3* es para jugar 2 ♕a8, en caso necesario. Si 1... d6, 2 ♕a4 es un agradable *mate añadido*.

102. PEQUEÑO CAMBIO

Clave: 1 ♗d3! (jugada de espera).
1... ♞a7 juega 2 ♖b1 mate (juego aparente: 2 ♕xa2 mate).
1... ♘c8 juega 2 ♕h8 mate.
1... e5 2 ♕h1 mate.

Como el nº 101, éste es el tipo de problema por el que se recuerda a Philip Williams. Sus composiciones normalmente tenían algunas piezas situadas de forma atractiva, mates a cada jugada negra en la posición del diagrama, y un elemento de inverosimilitud. ¿Cuál es, por ejemplo, la primera jugada blanca que permite dar mate en la segunda, de la forma indicada por los mates preparados? Buenos ensayos son 1 ♖b3? ♞a7 juega!, y 1 ♚e5/f6? ♘c8 juega! Sólo da resultado 1 ♝d3! El mate *cambiado* y pese a todo superior, 2 ♖b1 después de 1... ♞a7 juega, es un tanto liviano y delicioso a la vez.

103. EN PRINCIPIO, «JB»

Clave: 1 ♗e4! (amenaza 2 ♕xe7 mate).
1... ♔xe4 2 ♖e3 mate.
1... ♔d6 2 ♕xe7 mate.
1... ♖xe4 2 ♕/♖d5 mate.
1... ♗/♘xe4 2 ♗f4 mate.
1... ♗d6 2 ♕f5 mate.
1... e6 2 ♕f4 mate.

«JB» o John Brown, de Bridport (1827-1863), fue uno de los primeros compositores británicos que inyectó identidad propia a sus problemas. Sus composiciones iniciaron una nueva senda, por cuanto no eran la habitual colección de mates difusos, característicos del período. Por el contrario, tenían ideas definidas, que podrían etiquetarse como *temas*. Podríamos describir este problema de JB como un *sacrificio de cuatro caras* de un alfil.

104. COMPLETAMENTE ACABADO

Clave: 1 ♗e4! (amenaza 2 ♕d5 mate).
1... ♔xe4 2 ♖e3 mate.
1... ♖xe4 2 ♖xa5 mate.
1... ♗xe4 2 f4 mate.
1... ♖d4 2 ♕e7 mate.

Antes de finales del siglo XIX, las ideas de los nuevos problemas eran fuertes ideas centrales, que se modelaban con un fino trabajo de pulido y remate artístico, una exigencia característica de compositores tan notables como Godfrey Heathcote y Percy Blake, cuyas técnicas de elaboración siguen constituyendo lecciones ejemplares.

La similitud básica entre este problema y el nº 103 es rápidamente detectable. La reducción a 10 piezas, los fundamentos como principio rector, y la elegancia innata del problema de Heathcote son una prueba tangible de su maestría.

105. MAESTRO DEL PASADO

Clave: 1 ♕b4! (jugada de espera).
1... ♔e5 2 ♕d6 mate.

1... ♗c3-a1 2 ♘c3 mate.
1... ♗c5-a7 2 ♘c5 mate.
1... ♗f6-h8 2 ♘f6 mate.
1... ♗e5 2 ♖f3 mate.
1... ♗xe3 2 ♗g3 mate.
1... e5 2 ♕f8 mate.

Los problemas nº 103 y 104 bosquejaron el progreso realizado desde revoltijos de mates a posiciones fundadas y construidas con elegancia. El problema de Slater es un espléndido ejemplo del *desarrollo* de una forma artística. La clave 1 ♕b4! le concede al rey negro libertad en *e5*, planteándose una trampa al alfil negro, que puede bloquear la casilla de fuga o bien quedar cortado por la batería ♕+♘. En cada caso, las jugadas de mate descubren la línea de ataque de la torre blanca sobre la casilla *e5*. El movimiento 1... f5 2 ♕f8 es un brillante remate.

106. SEÑUELO PARA LA PRESA

Clave: 1 ♗xe6! (jugada de espera).
1... ♔xe6 2 ♖xe7 mate.
1... ♘c8 2 ♗xc8 mate.
1... ♘d5 2 ♗xd5 mate.
1... ♘f5 2 ♗xf5 mate.
1... ♘g8 2 ♗xg8 mate.

En la posición del diagrama, la única jugada negra es de caballo, que se contestaría con 2 ♖xe6 mate. Jueguen lo que jueguen las blancas, este mate se pierde. No ensaye 1 ♖xe7?, ¡porque es ahogado! La jugada clave 1 ♗xe6! sacrifica el alfil, pero ahora las cuatro jugadas de caballo le permiten al alfil hacerse con la presa. El vínculo de este problema con el nº 105 es divertido. En el 105, un caballo captura un alfil. Aquí, ¡el alfil captura al caballo!

107. GOZNES EN LA CASILLA *b1*

Clave: 1 ♕b7! (jugada de espera).
1... ♘e3 juega 2 ♖c2 mate (juego aparente: 2 ♕c2 mate).
1... c3 2 ♘d3 mate (juego aparente: 2 ♘b3 mate).
1... ♘d1 juega 2 ♕b2 mate (juego aparente: 2 ♗b2 mate).

La clave 1 ♕b7! cambia los mates en respuesta a tres jugadas negras, lo que hubiera sido una obra normal se eleva a problema de categoría por la aparente elección de mates que plantean las blancas. Antes de la clave, el mate correcto es 2 ♕c2, y no 2 ♖c2? ♚b1!, después de 1. ♘e3 juega. Luego de 1... c3, debe ser 2 ♘b3, y no 2 ♘d3? ♚b1! La diferente línea de control de *b1* por parte de la dama, una vez jugada la clave, fuerza 2 ♘d3, y no 2 ♘b3? ♚b1!, posteriormente a 1... c3; y en caso de 1... ♘d1 juega, el mate es 2 ♕b2, y no 2 ♗b2? ♚b1! Todo chirría en la casilla *b1*.

108. ¡EL ENFOQUE CORRECTO!

Clave: 1. ♕g3! (amenaza 2 ♕e5 mate).
1... ♖d6 2 ♘c5 mate.
1... ♝d6 2 ♘d4 mate.
1... ♜d5 2 exd5 mate.
1... ♗f5+ 2 exf5 mate.

No requiere mucho tiempo ver que la dama debe jugar de forma tal que amenace 2 ♕e5 mate. Las intercepciones *Grimshaw* de torre y alfil negros (véase nº 34) en *d6*, para cerrar la línea del alfil blanco, se traducen en los mates 2 ♞c5 y 2 ♞d4. Son erróneos los enfoques 1 ♕a5? ♖d6! 2 ♘c5+? ♚e5! y 1 ♕c3? ♗d6! 2 ♞d4+? ♚e5! Sólo 1 ♕g3! Es el *enfoque* correcto, porque no hay peligro de que un caballo corte la línea de ataque sobre *e5*.

109. JUEGO DE PRECISIÓN

Clave: 1 ♕g2! (jugada de espera).
1... ♚xd3 2 ♕e2 mate.
1... ♖dxd3 2 ♖c5 mate.
1... ♖d5 (otras jugadas) 2 ♘e5 o 2 ♕xe4 mate.
1... ♖bxd3 2 ♖b4 mate.
1... ♜b3 (otras jugadas) 2 ♘b2 o 2 ♕c2 mate.
1... e3/exd3 2 ♕xd5 mate.

El *juego preciso* –siempre un mate para rematar a las negras– es muy apreciado por los autores. El problema de Bristow, con dos torres negras para deambular por el tablero, es un inteligente ejemplo. Los mates a las jugadas de la torre *d5* son 2 ♘e5 o 2 ♕xe4 (nunca ambos),

y los dos se eliminan en favor de 2 ♖c5, después de 1... ♖dxd3. La torre de *b3* es utilizada de forma similar, para forzar mates precisos, 2 ♘b2, 2 ♕c2 y 2 ♖b4, según el caso.

110. LA COLONIA

Clave: 1 ♕d8! (jugada de espera).
1... ♖e8/e6 2 ♕xd7 mate.
1... ♖f7 2 ♘xf7 mate.
1... ♖g7/h7 2 ♕f6 mate.
1... ♖xe5+ 2 ♗xe5 mate.
1... ♖a6 2 ♕xb8 mate.
1... ♖xb4 2 ♗xb4 mate.
1... ♖b6 otras jugadas 2 ♖c6 mate.
1... ♗ juega 2 ♕c7 mate.

Más juego a cargo de dos torres, véase también el nº 109. La excelente jugada clave desclava la torre de *e7*, forzando la precisa elección entre cuatro mates: 2 ♕xd7, 2 ♘xf7, 2 ♕f6(!) y 2 ♗xe5. Esto, junto con el juego de la torre de *b6*, hace de esta composición un problema que merece ser más conocido.

111. LA TERCERA DIMENSIÓN

Juego aparente: 1... ♗xe5 2 ♕a8 mate – *A*
1... dxe5 2 ♕d8 mate – *B*
Ensayo: 1 ♕g1? (amenaza 2 ♕d4 mate).
1... ♗xe5 2 ♕xh1 mate – *C*
1... dxe5 2 ♖d7 mate – *D*
1... ♘b4! 2 ?
Clave: 1 ♕g4! (amenaza 2 ♕d4 mate).
1... ♔xe5 2 ♕g5 mate.
1... ♗xe5 2 ♕c4 mate. – *E*
1... dxe5 2 ♕d1 mate. – *F*
1... ♗e4 2 ♕xe4 mate.
1... ♘b4 2 ♖a5 mate.

La exótica denominación *Zagorujko* no es otra cosa que un tema compositivo, fruto del trabajo del autor ruso Leonid Zagorujko. Tres

distintos pares de mates (AB, CD y EF) se muestran en el juego aparente, de ensayo y juego posclave, en respuesta a las defensas 1... ♝xe5 y 1... dxe5.

112. ZAGORUJKO

Juego aparente: 1... ♚b5 2 ♗d3 mate – *A*
1... ♚d5 2 ♗e6 mate – *B*
Ensayo: 1 ♕g4? (amenaza 2 ♕c4 mate).
1... ♚b5 2 ♕b4 mate. – *C*
1... ♚d5 2 ♕d4 mate. – *D*
1... ♞e4! 2 ?
Clave: 1 ♕g6! (amenaza 2 ♕c6 mate).
1... ♚b5 2 ♕b6 mate. – *E*
1... ♚d5 2 ♕d6 mate. – *F*

Un *Zagorujko*, como el nº 111. Esta vez hay tres diferentes pares de mates, en respuesta a las jugadas del rey negro a *b5* y *d5*.

113. CAÍDO DEL CIELO

Clave: 1 f3! (jugada de espera).
1... cxb4 2 ♕b5 mate.
1... c4 2 ♕e4 mate.
1... cxd4 2 ♕a2 mate.
1... exd4 2 c4 mate.
1... exf4 2 ♕e6 mate.

Una forma de conseguir *originalidad* en la composición de problemas es tratar de dominar el arte del pensamiento abstracto. Esto significa aparcar las ideas conocidas e indagar en lo desconocido. Antes de sentarse, con la cabeza entre las manos, esperando la llegada de la inspiración ante un tablero vacío, muchos compositores prefieren trabajar sobre ideas definidas.

Las instrucciones básicas para este problema podrían haber sido «elaborar mates resultantes de jugadas de peones negros». ¿Habría conseguido usted esta ingeniosa creación, con seis mates diferentes, derivados de los movimientos de dos peones negros?

114. VARIACIONES SOBRE UN MISMO TEMA

Clave: 1 ♕h4! (jugada de espera).
1... ♔c6/c5 2 ♕c4 mate.
1... ♔e5 2 ♕d4 mate.
1... c6 2 ♕d4 mate.
1... c5 2 ♕e4 mate.
1... cxd6 2 ♘d4 mate.
1... exd6 2 ♗d7 mate.
1... e6 2 ♗e4 mate.
1... e5 2 ♕c4 mate.

Lo dicho acerca del nº 113 podría aplicarse aquí. Seis mates fluyen de las jugadas de dos peones negros. Lo mismo que en la música, las variaciones sobre un tema pueden ser infinitas.

115. EL PEQUEÑO ESTORBO

Clave: 1 ♕e7! (amenaza 2 ♕c5 mate).
1... d6 2 ♕a7 mate.
1... d5 2 ♕a3 mate.
1... ♕xe7 2 ♖f3 mate.
1... ♕e5 2 ♕xe5 mate.
1... ♕e4 2 ♕xe4 mate.

El problema de Westbury, que anticipa un clásico americano, muestra a la dama negra desclavada en dos ocasiones por la dama blanca al dar mate (véase nº 67). Los esfuerzos del peón negro (1... d6 y 1... d5) están justificados, pues impiden el mate amenazado 2 ♕c5 (una desclavada de la dama negra, ciñéndose al tema con elegancia), pero en realidad se convierte en un estorbo. Las dos desclavadas y los mates 2 ♕a7 y 2 ♕a3 se deben a la intercepción del peón negro.

116. SIN ORNAMENTOS

Clave: 1 ♗b5! (amenaza 2 ♗a6 mate).
1... d6 2 ♕h8 mate.
1... d5 2 ♕h3 mate.
1... ♕c7+ 2 b7 mate.

Esta composición puede verse como un intento por destilar el nº 115 y conseguir un resultado final transparente, sin ornamentos y con la mayor economía. Las variantes esenciales, 1... d6 2 ♕h8 y 1... d5 2 ♕h3 encajan con el desarrollo del problema de Westbury, y el elegante remate 1... ♛c7+ 2 b7 emplea la mínima fuerza necesaria para restringir al rey negro.

117. AHORA SE VE, AHORA NO SE VE

Juego aparente: 1... ♜ juega (en la columna)
2 ♘xb6 mate. – *A*
1... ♜ juega (en la fila) 2 ♘c3 mate. – *B*
Clave: 1 ♗c5! (jugada de espera).
1... ♜ juega (en la columna) 2 ♘f6 mate. – *C*
1... ♜ juega (en la fila) 2 ♘c7 mate. – *D*
1... ♜xc5 2 ♘xb6 mate. – *A*
1... bxc5 2 ♘c3 mate. – *B*

Como el *Zagoruiko* (véase nºs 111 y 112), el *Rukhlis* es un tema propio de los problemas de ajedrez, inspirado por otro compositor ruso, el Dr. Efraim Rukhlis. El juego, aunque no necesariamente, se restringe a dos fases, y el esquema es que los mates preparados para, al menos, dos jugadas negras en la posición del diagrama, desaparecen en favor de nuevos mates... ¡si bien reaparecen, tras diferentes jugadas negras!

118. RUKHLIS

Juego aparente: 1... ♞f4 juega 2 ♘e6 mate. – *A*
1... ♞f6 juega 2 ♘fd7 mate. – *B*
Clave 1 ♗xd5! (jugada de espera).
1... ♚xd5 2 ♖b5 mate.
1... ♘f4 al azar 2 ♘d3 mate. – *C*
1... ♘f6 al azar 2 ♘cd7 mate. – *D*
1... ♘4xd5!? 2 ♞e6 mate. – *A*
1... ♞6xd5!? 2 ♘fd7 mate. – *B*

Otro *Rukhlis*, que puede compararse con el nº 117. 1 ♗xd5! frustra los mates A y B, preparados para los movimientos de ambos caballos, empero al aumentar el control sobre c5 y c3 surgen los nuevos mates

C y D por parte del otro caballo blanco. Unos viejos amigos, los mates A y B, reaparecerán después de las dos posibles capturas de caballo en *d5*, donde se bloquea la casilla de escape.

119. UN ENSAYO DIABÓLICO

Clave: 1 ♗g2! (amenaza 2 ♕e4 mate).
1... ♘ juega al azar 2 ♖e6 mate.
1... ♘g7!? 2 ♘d7 mate.
1... ♘d6!? 2 ♖c5 mate.
1... ♘d4!? 2 f4 mate.

1. f3 amenaza 2 ♕e4 mate. Desplazar el caballo negro (una *jugada al azar*, que descubra el control de la dama negra) impide 2 ♕e4, abre también la línea de la dama blanca, y hace posible el mate 2 ♖e6. Para detener tanto 2 ♕e4 como 2 ♖e6 (la *amenaza secundaria*), el caballo mejora su juego (*correcciones*) saltando a *g7*, *d6* y *d4*; ¿pero qué mate existe después de 1... ♕g7!, que clava la dama blanca? Cierto, lo ha cazado. La verdadera clave es 1 ♗g2!, una jugada que cierra la línea de la potencial clavada.

120. CORRECCIÓN NEGRA

Clave: 1 ♕c3! (amenaza 2 ♕xd4 mate).
1... ♚e5 2 ♕xd4 mate (juego aparente: 2 ♕e7 mate).
1... ♘ juega al azar 2 ♕xe1 mate.
1... ♘c2!? 2 ♕d3 mate.
1... ♘e2!? 2 ♕e3 mate.
1... ♘xf3!? 2 ♕xf3 mate.
1... ♞f5!? 2 ♕e5 mate.

El azar y el juego de *corrección* del caballo negro en el nº 119 se ven de nuevo aquí. Ambos problemas muestran la *corrección negra* ya mencionada en relación con las composiciones nº 53 y 54. El problema de Eckett contiene tres correcciones, pero David Shire ¡incluso lo supera, con cuatro!

121. POR DONDE LOS ÁNGELES NO SE ATREVEN A CAMINAR

Clave: 1 ♘c7! (jugada de espera).
1... ♔xc7 2 ♗h2 mate.
1... ♔xe7 2 ♗c5 mate.
1... ♗xc7 2 ♘c8 mate.
1... ♗xe7 2 ♘e8 mate.

Los compositores siguen redescubriendo este cuarteto de mates. En este problema de 1897, Guest dispone sendos bloqueos de alfil en las casillas de escape del rey negro, ¡pero la clave sigue siendo lo mejor!

Esto nos lleva a la siguiente cuestión: cómo puede saber un debutante qué es lo que ya ha sido compuesto antes. Además de la necesidad de dedicar tiempo abundante a la lectura de problemas –para «sentir» qué puede o no haber sido creado ya– y a la pertinente consulta en las fuentes de referencia, se trata, en gran medida de una mera conjetura. A menudo, cuando se precipitan, ¡los debutantes suelen ser afortunados!

122. UNA SENDA MEDIDA

Clave: 1 ♖c6! (amenaza 2 ♗b2 mate).
1... ♘e6 2 ♗d6 mate.
1... ♘f5 2 ♘g6 mate.
1... ♘d5 2 ♘d7 mate.
1... ♘e4 2 f4 mate.

A propósito del último problema, el gran T. R. Dawson (1889-1951) fue la última persona en «apresurarse». El suyo era un *enfoque sistemático* de la composición ajedrecística, basado en una clasificación matemática de los elementos estratégicos y los aspectos relativos de las piezas.

Este problema es un ejemplo de *bloqueos de caballo* –término de la jerga acuñado por el propio Dawson–, que muestra un máximo de cuatro jugadas de bloqueo a cargo de los dos caballos, sobre las casillas inmediatamente contiguas al rey negro.

No hay duda de que Dawson calculó también que esta combinación debía ser mostrada al público, ¡y así lo hizo!

123. LO QUE BUSCAMOS

Clave: 1 ♖xg3! (amenaza 2 ♘g6 y 2 ♘f5 mate).
1... ♞f6+ 2 ♖g6 mate.
1... ♘g5+ 2 ♖d3 mate.
1... ♞xg3+ 2 ♘g6 mate.
1... ♞f2+ 2 ♞f5 mate.
1... ♗g5 2 ♖h3 mate.

La secuencia de jaque cruzado descrita en los nos 11 y 12 sigue siendo muy popular, debido a la espectacular expansión que se permite a las negras antes de que las blancas den mate. Se trata de un ajedrez emocionante. ¡Un problema como el nº 123 de Watney y Harley es precisamente lo que los compositores buscamos! 1 ♖xg3! despeja parcialmente la línea del alfil negro hasta el rey blanco, y el caballo negro puede realizar cuatro peligrosos jaques descubiertos. Las baterías blancas ♝+♖ y ♛+♘ son suficientes para parar estos jaques, con *contra jaque* y mate.

124. EN EL FRAGOR DEL COMBATE

Clave: 1 ♚b3! (amenaza 2 ♛b4 mate).
1... ♚d4 2 ♘xc6 mate.
1... ♗c1/xg5+ 2 ♘fd3 mate.
1... ♝xf2+ 2 ♘f3 mate.
1... ♗d4+ 2 ♘ed3 mate.
1... ♖b6+ 2 ♛xb6 mate.

La clave parece una jugada suicida del rey blanco, poniéndose a tiro de un descubierto de la torre (*h3*), una vez que el alfil sale disparado, pero los caballos blancos tienen una precisa respuesta para todo. Hasta la torre de c6 tiene una bala en la recámara, 1... ♖b6+, un disparo efímero, porque el arma principal de las blancas, la dama, la captura, con 2 ♛xb6 mate.

Compuesto con una dichosa ignorancia (véase el nº 121) de lo que pudiera haberse creado anteriormente en el área del jaque cruzado, ¡el problema ganó el premio principal al mejor problema de un ciudadano británico!

125. ROTACIÓN INTERNACIONAL

Ensayo: 1 ♘f1? (amenaza 2 ♘h2/2 ♘d2) 1... ♕a2! 2 ?
Ensayo: 1 ♘d1? (amenaza 2 ♕g4) 1... ♕c8! 2 ?
Ensayo: 1 ♘c2? (amenaza 2 ♘e1/2 ♘d4) 1... ♕a1! 2 ?
Ensayo: 1 ♘c4? (amenaza 2 ♘d2/2 ♘e5) 1... ♕a5! 2 ?
Ensayo: 1 ♘d5? (amenaza 2 ♖e3) 1... ♕e8/♘g3! 2 ?
Ensayo: 1 ♘f5? (amenaza 2 ♘d4/2 ♘h4) 1... ♕d8! 2 ?
Ensayo: 1 ♘g4? (amenaza 2 ♘h2/2 ♞e5) 1... ♕b8! 2 ?
Clave: 1 ♘g2! (amenaza 2 ♘e1 y 2 ♘h4 mate).
1... ♔g3 2 ♘e1 y 2 ♘h4 mate.
1... hxg2 2 ♕e3 mate.

El *caballo retrocede*; empero siete de sus ocho jugadas y la asombrosa variedad de amenazas que plantean son contrarrestadas por siete jugadas diferentes de la dama negra. Un clásico.

126. ¡UN CABALLO DE DISTINTO COLOR!

Ensayo: 1 ♕c2? (jugada de espera) 1... ♘c3! 2 ?
Ensayo: 1 ♕b1? (jugada de espera) 1... ♘5b4! 2 ?
Ensayo: 1 ♕a1? (jugada de espera) 1... ♘c7! 2 ?
Ensayo: 1 ♕a4? (amenaza 2 ♕xd7 mate) 1... ♘b6! 2 ?
Ensayo: 1 ♕e2? (jugada de espera) 1... ♘e3! 2 ?
Ensayo: 1 ♕f1? (jugada de espera) 1... ♘5f4! 2 ?
Ensayo: 1 ♕g1? (jugada de espera) 1... ♘e7! 2 ?
Ensayo: 1 ♕g4? (amenaza 2 ♕xd7 mate) 1... ♘f6! 2 ?
Clave: 1 ♕b3! (amenaza 2 ♕/♖xd5 mate).
1... ♘3b4/f4 2 ♗e5 mate.
1... ♞c7 2 ♕b6 mate.
1... ♘5b4 2 ♖b6 mate.
1... ♘e7 2 ♕b8 mate.

Compárese este problema con el nº 125. ¡El caballo negro juega a ocho casillas para rechazar otras tantas jugadas de la dama blanca!

127. ¡EMPRENDE EL VUELO, PETER...

Ensayo: 1 ♗g5? (jugada de espera) 1... ♘xg8! 2?
Ensayo: 1 ♗f6? (jugada de espera) 1... ♘f5! 2?

Ensayo: 1 ♝c7? (jugada de espera) 1... ♘xg4! 2?
Clave: 1 ♗d8! (jugada de espera).
1... ♚h7 2 ♝f5 mate.
1... ♘xg8 2 f5 mate.
1... ♞f5 2 ♛f6 mate.
1... ♘xg4 2 ♞e7 mate.
1... ♘f7 juega 2 ♖xh6 mate.

Moviendo sencillamente el alfil blanco de *h4*, hay un mate 2 ♗f5, tras 1... ♔h7, cuando el caballo negro queda clavado por la torre. Pero ¿a qué casilla debe exactamente jugar el alfil? 1 ♗g5? ata el peón blanco a la defensa de *g5*; 1 ♗f6? priva de *f6* a la dama; y 1 ♝e7? impide un mate de caballo. Sólo el «vuelo» 1 ♗d8! es correcto.

128. ...REGRESA, PAUL!

Ensayo: 1 f4? (amenaza 2 ♖g5 mate).
1... ♘f3! y 1... ♘h3! 2 ?
Ensayo: 1 ♗f4? (amenaza 2 ♖g5 mate).
1... ♘f3! 2 ?
Ensayo: 1 ♘hf4? (amenaza 2 ♖g5 mate).
1... ♘h3! 2 ?
Clave: 1 ♘gf4! (amenaza 2 ♖g5 mate).
1... ♗xf4 2 ♖xf4 mate.
1... ♘f3 2 ♝h3 mate.
1... ♘h3 2 f3 mate.

En el nº 127 vimos cómo las blancas debían alejar la pieza clave. Aquí, ¡la pieza blanca debe regresar a *f4*! La casilla *f4* es un puerto atractivo, porque cualquier jugada a esta casilla cierra la línea del alfil negro a *g5*, propiciando la amenaza 2 ♖g5 mate. ¿Qué pieza debe situarse en *f4*? Sólo 1 ♘hf4! es la jugada correcta. ¡Qué pena que una *torre* no pueda prender fuego a *f4*!

129. LA CUENTA ATRÁS

Clave: 1 ♛b6! (amenaza 2 ♛c7 mate).
1... ♝a4 2 ♛f6, 2 ♛d6, 2 ♛e6, 2 ♘g6 y 2 ♞d3 mate.
1... ♝b5 2 ♛f6, 2 ♛d6, 2 ♛e6 y 2 ♘g6 mate.

1... ♗xe4 2 ♕f6, 2 ♕d6 y 2 ♕e6 mate.
1... ♗xd7 2 ♕f6 y 2 ♕d6 mate.
1... ♗d5 2 ♕f6 mate.
1... ♖d5 2 ♖e7 mate.

Las blancas realizan, en progresión decreciente, menos mates a las cinco jugadas de alfil. Hay un abrumador número de cinco mates en caso de 1... ♗a4, cuatro después de 1... ♗b5, así hasta uno, tras 1 ♗d5. ¡Se trata de una reducción progresiva 5-4-3-2-1! Este moderno tema se conoce como *separación progresiva*, y puede compararse con la separación combinativa de los problemas nº 16, 75 y 76.

130. MEDIA DOCENA DE MATES DE UNA PIEZA

Clave 1 ♗d5! (jugada de espera).
1... ♔xg2 2 ♘d2 mate.
1... ♗a7 2 ♗xa7, 2 ♗b6, 2 ♗c5, 2 ♗d4, 2 ♗e3 y 2 ♗c4 mate.
1... ♗b6 2 ♗xb6, 2 ♗c5, 2 ♗d4, 2 ♗e3 y 2 ♗c4 mate.
1... ♗c5 2 ♗xc5, 2 ♗d4, 2 ♗e3 y 2 ♗c4 mate.
1... ♗d4 2 ♗xd4, 2 ♗e3 y 2 ♗c4 mate.
1... ♗e3 2 ♗xe3 y 2 ♗c4 mate.
1... ♗xg1 2 ♗c4 mate.
1... ♗xg3+ 2 ♘xg3 mate.
1... ♘ juega 2 ♖xf2 mate.

Como en el nº 129, tenemos aquí una *separación progresiva* de mates. La jugada 1... ♗a7, la más larga de las seis del alfil negro, permite seis mates de las blancas y, de forma sistemática, a jugadas más cortas, va reduciéndose el número de mates hasta uno.

131. ¡EMBOSCADA!

Clave: 1 ♕f8! (jugada de espera).
1... ♔f2 2 ♘g2 mate.
1... ♖f2 2 ♕a3 mate.
1... ♖xe2 2 ♖xe2 mate.
1... ♖ (otras jugadas) 2 ♘g2 mate.
1... exf4 2 ♕xf4 mate.
1... e4 2 ♘d5 mate.
1... ♘ juega 2 ♕c5 mate.

Difícilmente puede parecer verosímil que un retroceso de la dama blanca a *f8* pueda cazar en una trampa al rey negro;aunque esa retirada es una diabólica emboscada que le da protagonismo al caballo blanco. ¡Una buena clave!

132. EL ENFOQUE OBLICUO

Clave: 1. ♕b5! (amenaza 2 ♗e7 mate).
1... ♗d5 2 ♕xb2 mate.
1... ♘d5 2 ♕c6 mate.
1... ♗a3 2 ♗d4 mate.
1... ♘g6 2 ♘h7 mate.

Al ocultar la dama tras el alfil y desclavar el caballo negro, el compositor introduce una clave tan sinuosa como la del nº 131. ¡Incluso podría causar un revuelo si se produjese en el club local!

La amenaza 2 ♗e7 mate es interesante, porque el alfil cierra la línea defensiva de la torre hasta la casilla *e5*, pero abre la de la dama. La jugada 1... ♗d5 es una sutil defensa, porque implica el cierre eventual de la línea de la dama –si 2 ♗e7? ♔e5! Es una pena que 1... ♘d5 sea una jugada que los autores llaman *impura*, debido a que el caballo negro protege *e7* además de cerrar la línea de la dama.

133. *BLANQUEO* DE LAS BLANCAS*

Clave: 1 ♗c6! (jugada de espera).
1... ♕g6 2 ♖f2 mate.
1... ♕f6 2 ♘d6 mate.
1... ♕xe6 2 ♕f1 mate.
1... ♕f4-c1 2 ♘6g7 mate.
1... ♕ (otras jugadas) 2 ♖g5 mate.
1... ♘ al azar 2 ♗e4 mate.
1... ♘xe6!? 2 ♕e4 mate.
1... e4 2 ♕d5 mate.
1... h4 2 ♕g4 mate.

Contener a la poderosa dama negra es un reto permanente para los artistas (véanse los nº 63 y 64). Obligada a jugar tras la maravillosa

* N. del T.: Se trata de un dudoso juego de palabras. El título original *Wynne for white!* utiliza el apellido del compositor como sinónimo de *win* o *winning* (victoria, ganar), un tanto forzado, con lo que la traducción podría ser «victoria de las blancas».

clave 1 ♗c6!, la dama se aferra obstinadamente a la defensa de los puntos *g7* y *g5*, y sólo a regañadientes cede un mate en cada caso. Sus pasos, para combatir tanto 2 ♘6g7 como 2 ♖g5, se dirigen a *g6*, *f6* y *e6*; sin embargo, las casillas quedan bloqueadas, y el rey negro no puede escapar tras 2 ♖f2, 2 ♘d6 y 2 ♕f1 mate, respectivamente.

134. ¡BANCA DE SIR JEREMY!

Clave: 1 ♔g4! (jugada de espera).
1... ♔e5 2 ♘d7 mate.
1... ♕xg7+ 2 ♗xg7 mate.
1... ♕xh8 2 gxh8=♕ mate.
1... ♕xf8 2 gxf8=♘ mate.
1... ♕f7/h7 2 g8=♘ mate.
1... ♕e6/xd5 2 g8=♕ mate.

Como en el nº 133, la dama negra es la estrella de la función. Su «libertad» de movimientos sobre la fila y la diagonal es utilizada para mantener en cartera un repertorio de potenciales *promociones* de peón. Hay sendas promociones dobles en dama y en caballo. Puede pasar fácilmente desapercibida la excelente jugada clave 1 ♔g4!, que le concede al rey negro una casilla de escape en *e5* y *clava* el propio peón blanco.

135. ¡COLMANDO LA LAGUNA!

Clave: 1 ♔f2! (jugada de espera).
1... ♗xg3+ 2 ♗xg3 mate.
1... ♗g5 2 ♘xg5 mate.
1... ♗f6/xe7 2 ♖e3 mate.
1... f4 2 ♗f6 mate.
1... ♘c1 juega 2 ♕d3 mate.
1... ♘b3 juega 2 ♕d4 mate.
1... ♗b7/c6 2 ♕xb7/xc6 mate.
1... ♗d5 2 ♘d6 mate.

En la segunda mitad del siglo XIX el problema de mate en dos jugadas evolucionó, pasando de ser una anodina colección de mates, a un esquema con identidad propia (véase nº 103). El elegante problema de Blake ilustra ese proceso de transformación. No puede decirse

cuál es la idea central (¿las aperturas de la batería ♖+♗ o el juego del alfil negro de *h4*?), pero los comienzos temáticos ya están presentes.

136. ¿EN QUÉ ESTÁ PENSANDO?*

Clave: 1 ♖e2! (jugada de espera).
1... ♖c7+ 2 ♔xc7 mate.
1... ♖c8 2 ♔xc8 mate.
1... ♖c5 2 ♘ab6 mate.
1... ♖xc4 2 ♕d7 mate.
1... ♖b6+ 2 ♔xb6 mate.
1... ♖a6 2 ♔xa6 mate.
1... ♖d6 2 ♘e3 mate.
1... ♖e6 2 ♕e4 mate.
1... ♘ juega 2 ♖d2 mate.
1... f5 2 ♖xe5 mate.
1... e4 2 ♕xe4 mate.

Con el nº 135 la lucha por la identidad del problema de mate en dos casi se había ganado. El problema de Challenger, con su característico *tema* de ocho variantes de una torre negra, ¡fue uno de sus paladines!

137. CASI SIMÉTRICO

Ensayo: 1 ♖f3? (amenaza 2 ♖f5 mate).
1... ♘c3+ 2 ♖xc3 mate.
1... ♘f2+ 2 ♖xf2 mate.
1... d3 2 ♖xd3 mate.
1... ♘d6! 2 ?
Clave: 1 ♖db3! (amenaza 2 ♖3b5 mate).
1... ♘b2+ 2 ♖xb2 mate.
1... ♘e3+ 2 ♖xe3 mate.
1... ♘xb6 2 ♖xb6 mate.
1... d3 2 ♖xd3 mate.
1... axb3 2 ♕a8 mate.

Cualquier jugador evitaría desclavar a las negras, mas un creador se abalanza sobre esa posibilidad. Los compositores lo saben y este

* N. del T.: *Penny for his thoughts!* es una frase hecha que significa «¿en qué estará pensando?» Emplea la primera palabra del periódico en el que se publicó por primera vez el problema (véase pág. 47).

problema está diseñado para exigirle al jugador algo más que una breve reflexión.

Si 1 ♖db3! da resultado, ¿por qué no 1 ♖f3?, en un desplazamiento casi simétrico? Por 1... ♞ed6!, una refutación de 1 ♖f3? que, sin embargo, dista de ser evidente. Con algunos ajustes, y la torre blanca de *b6* desplazada a *f6*, ¡1 ♖db3 sería el ensayo (1... ♘cd6!) y 1 ♖f3 la clave!

138. FUERA DEL FOCO

Clave: 1 ♚g6! (jugada de espera).
1... ♜f6+ 2 ♚xf6 mate.
1... ♜f7 2 ♚xf7 mate.
1... ♜ (otras jugadas sobre la columna) 2 ♛b7 mate.
1... ♜g5+ 2 ♚xg5 mate.
1... ♜h5 2 ♚xh5 mate.
1... ♜ (otras jugadas sobre la fila) 2 ♛h1 mate.
1... c5/e5 2 ♛b7 mate.

De nuevo, *desclavada* de las negras, pero a diferencia del nº 55, no es necesario prevenir el ahogado. La clave 1 ♚g6! es un movimiento muy bien sopesado para colocar a las negras en *zugzwang*. Si la torre negra se desplaza a una casilla distinta de *f7*, *f6+*, *g5+* y *h5*, pierde el *control focal* (véase nº 57), y, según los casos, propiciará los mates 2 ♛b7 o 2 ♛h1. ¡Una interpretación original!

139. *SEMIBATERÍA* ENMASCARADA

Ensayo 1 ♞4a3? (jugada de espera).
1... ♚xc5 2 ♛c7 mate.
1... ♝c3 juega 2 ♞b4 o 2 ♘d4 mate.
1... ♘ (al azar) 2 ♛b6 mate.
1... ♞xc5! 2 ?
Clave: 1 ♘2a3! (jugada de espera).
1... ♚xc5 2 ♛d6 mate.
1... ♝c3 juega 2 ♘a5 o 2 ♘e5 mate.
1... ♗b7 2 ♛d6 mate.
1... ♗a6 (otras jugadas) 2 ♛c8 mate.
1... ♘ juega 2 ♛b6 mate.

¿Ha reconocido esta figura como una *semibatería* (véanse nº 73 y 74)? El rey negro está separado de la pieza alejada de la *semibatería*, la torre blanca, ¡no por dos piezas, sino por cuatro! La elección entre 1 ♘4a3? y 1 ♘2a3! es clara, debido a la necesidad de proteger *b5* tras la fuerte jugada negra 1... ♗b7.

140. DESPEJE MASIVO DE LÍNEAS

Posición (a). Clave: 1 ♖c5! (jugada de espera).
1... ♘d3 juega 2 ♖g1 o 2 ♖b6 mate.
1... ♘b2 2 ♘ac3 mate.
1... ♘c1 2 ♘cc3 mate.
1... ♘c2 juega 2 ♖g1 o 2 ♖b6 mate.
Posición (b). Clave: 1 ♖c6! (jugada de espera).
1... ♘d3 juega 2 ♖f1 o 2 ♖b5 mate.
1... ♘b2 2 ♘ac3 mate.
1... ♘c1 2 ♘ec3 mate.
1... ♘c2 juega 2 ♖f1 o 2 ♖b5 mate.

En esta posición hay tantas piezas apiladas en la línea de la *semibatería* como en el problema nº 139. Primero las blancas, luego las negras, y de nuevo otra vez las blancas, despejan la línea para clavar uno de los dos caballos negros: ¡una verdadera liberación de líneas! El *dual* (dos mates) después de 1... ♘e5 y 1... ♘f4 en (a) desaparece en (b).

141. ¡AHOGADOS FUERA!

Clave: 1 ♔e2! (jugada de espera).
1... ♚e6 2 ♕e7 mate.
1... ♚d4 2 ♗f6 mate.
1... ♚f4 2 ♕d6 mate.
1... d4 2 ♗c7 mate.
1... f4 2 ♕f6 mate.

Esta publicación, inédita hasta ahora, fue entresacada de un cuaderno de notas del finado William Marks de Irlanda del Norte, que fue, en su día, columnista de ajedrez en *The Northern Whig*. A costa de una clave mucho menos atractiva (1 ♕b4-f8!, el problema de Clark daba dos casillas de fuga) se ahorran cuatro piezas, incluida una torre

y un caballo blancos. La cuaternidad de mates, cuando peón y rey juegan a *f4* y *d4*, es espléndida.

142. ¿REGALA LA PARTIDA?

Clave: 1 ♕b4! (amenaza 2 ♗c1 mate).
1... ♔d3 2 ♕e4 mate.
1... ♔f3 2 ♗e1 mate.
1... ♔f2 2 ♗d4 mate.
1... ♘f4 2 ♗d4 mate.
1... ♘f2 2 ♗d2 mate.

Desde luego, hay un claro indicador de la jugada clave para el jugador que recuerde que debe buscar jugadas negras tan fuertes que las blancas deban prestarles inmediata atención (véase: «Pistas para resolver los problemas de mate en dos»). La jugada 1... ♘f4 cierra el paso de la dama *f3* y *f2*, y el rey negro queda libre. ¿Qué sucede después de 1... ♔d3? Así, pronto se descubre 1 ♕b4! Con todo, es bonito que la jugada clave conceda de inmediato al rey negro las casillas de escape *f3* y *f2*.

143. ¡ABRAN PASO A SU MAJESTAD!

Clave: 1 ♗b7! (jugada de espera).
1... ♖e7 2 ♖d8 mate.
1... ♖juega (en la columna) 2 ♖f7 mate.
1... ♖xh7 2 ♕xh7 mate.
1... ♝xb5 2 ♕c8 mate.
1... ♘c6 2 ♕xc6 mate.
1... e5 2 ♗f5 mate.

Los obispos han sido excomulgados y hasta eliminados; pero hay una *aniquilación* a cargo del alfil superviviente de *d3* como para sentir un escalofrío en la espina dorsal. Los ensayos de alfil 1 ♗e2/f1? permiten 2 ♕xh7, tras 1... ♖h7 (la única jugada negra que no posibilita un mate inicial), pero 1... e5! es una defensa. La deslumbrante 1 ♗h7! despeja la diagonal para la dama, un tipo especial de problema de liberación de líneas, llamado *aniquilación* por los compositores, cuando el alfil desaparece tras 1... ♖xh7, haciendo posible 2 ♕xh7 mate.

144. ¡USTED SERÁ EXTERMINADO!

Clave: 1 ♕b8! (amenaza 2 ♗e5 mate).
1... ♖h5 2 ♞h3 mate.
1... ♖b4 2 ♗f4 mate.
1... ♖b6 2 ♗d6 mate.
1... ♖b7 2 ♗c7 mate.
1... ♖xb8 2 ♗xb8 mate.

Aniquilación para comparar con el nº 143: la dama despeja la destrucción para el alfil.

Una jugada de dama, alejándose de *g3*, abre paso a la amenaza ♗e5 mate, de la batería ♖+♗, empero ¿cuál debe ser esa jugada? Ensaye 1 ♕g4?, y el rey negro escapa por *h2*, después de 1... ♖h5! 2 ♞b3?+ ♚xh2! Ensaye 1 ♕c7?, y el alfil no puede lograr su objetivo, tras 1... ♖b8! Sólo 1 ♕b8! es la jugada correcta en este original trabajo: 1... ♖xb8 2 ♗xb8 mate.

145. ¡SUPERE AL MAESTRO ANDERSON!

Clave: 1 ♗d5! (amenaza 2 ♕c4 mate).
1... ♚xd5 2 ♖g5 mate.
1... ♖xd5 2 ♖xc1 mate.
1... ♘6xd5 2 ♞d7 mate.
1... ♞4xd5 2 ♘e6 mate.
1... ♖d4 2 ♕a5 mate.

El sacrificio de una pieza siempre es merecedor de aplausos en el juego ante el tablero, pero los artistas están aburridos de tales jugadas. Gerry Anderson, otro de los maestros británicos en composición, era un muchacho aficionado a leer libros sobre problemas de ajedrez cuando compuso el nº 145, cuyo tema es *¡un sacrificio de cuatro caras!* El rey negro y otras tres piezas perecen al capturar el alfil. Después de 1 ♗d5! las blancas amenazan 2 ♕c4 mate, al añadir un soporte a la casilla *c4*.

146. ¡LAS BLANCAS ENTREGAN!

Clave: 1 ♖d6! (amenaza 2 ♕d4 mate).
1... ♚xd6 2 ♘de4 mate.
1... ♗xd6 2 ♕g1 mate.

1... ♘xd6 2 ♕xa7 mate.
1... ♘c6 2 ♖xc6 mate.
1... ♘xb5 2 ♘ce4 mate.

Incluso antes de que el joven maestro Anderson experimentase con jugadas clave de sacrificio, B. G. Laws (1861-1931) ¡ganaba premios perdiendo piezas! A los jugadores de la época, la clave 1 ♖d6! –un *triple sacrificio*– les parecía muy atractiva, y lo que convierte al problema en verdaderamente sugestivo es el par de mates de dama en ambos extremos de la diagonal a7-g1.

Laws fue uno de los mejores compositores británicos, y tenía a su cargo la sección de problemas de la *British Chess Magazine*.

¿Puede usted disponer piezas y peones de tal forma que ofrezcan mayor número de sacrificios?

147. ¡PRECIOSO MATE!*

Clave: 1 ♔d7! (amenaza 2 ♘e7 mate).
1... ♕xa4 2 ♘c7 mate.
1... ♕xe6+ 2 ♕xe6 mate.
1... ♖xc6 2 ♗xc6 mate.
1... ♘e5+ 2 ♕xe5 mate.

El tema estipulado era «la jugada clave *desclava* una pieza blanca y *semiclava* otra. Las negras *reclavan* la primera pieza, pero *desclavan* la otra, con mate». Suena complicado, si bien el problema de Edward Beal lo hace todo transparente. La clave 1 ♔d7! *desclava* el caballo blanco de *c6* (ya no está clavado por la torre negra y puede amenazar 2 ♘c7 mate), pero cae en la clavada del caballo blanco de *e6*. La jugada 1... ♕xa4 *reclava* el caballo blanco de *c6* para impedir la amenaza, entonces, queda *desclavado* el caballo de *e6*, de modo que ahora es posible el mate con 2 ♘c7, en la casilla evacuada por el rey blanco.

148. CRÍA CUERVOS...

Clave: 1 ♕c5! (amenaza 2 ♕f2 mate).
1... ♘ (al azar) 2 ♕xh5 mate.

* N. del T.: No es posible traducir el juego de palabras original (*Nice matin-g!* = bonito mate), especulando con el nombre del diario *Nice Matin* (Matutino de Niza).

1... ♘f4!? 2 ♘g1 mate.
1... ♘e3!? 2 ♘d4 mate.
1... d1=♘ 2 ♘e1 mate.

El tema clásico *Dalton* de este problema está relacionado con clavadas y desclavadas, como en el tema más moderno *Castellari* del nº 147. Los requerimientos formales de un *Dalton* son que la pieza blanca A desclava la pieza negra B, y que la misma pieza B clava la A. Aquí, la dama desclava el caballo negro con su jugada 1 ♕c5!, amenazando 2 ♕f2 mate. Resulta que cualquier jugada del caballo, ahora libre, para la amenaza, porque la dama está clavada por la torre negra descubierta en *h5*: ¡a eso se le llama gratitud!

149. ¿MARCA SUPERADA?

Clave: 1 ♗b3! (jugada de espera).
1... ♕xc2+ 2 ♘xc2 mate.
1... ♕xa2 2 ♕xa2 mate.
1... ♕xb3 2 ♕xb3 mate.
1... ♕c1 2 ♕xc1 mate.
1... ♕xe1 2 ♕b2 mate.
1... ♕a1 2 ♕c5 mate.

Desclavar una pieza blanca por parte de una pieza negra que se interpone en la línea de clavada era el tema de los nos 17 y 18. Aquí, la desclavada es por *retirada* de una pieza negra. La dama negra desclava, por retirada forzosa, de lo que resultan cinco mates distintos. Sólamente en caso de 1... ♕d1 se produce la imprecisión del doble mate 2 ♕b2 y 2 ♕c5, pero se trata de una imprecisión excusable, dada la notable disposición de las nueve piezas en este problema.

150. ¡EL MÉTODO DE LA RETIRADA!

Clave: 1 ♖a5! (amenaza 2 ♕e3 mate).
1... ♗xd3+ 2 ♕xd3 mate.
1... ♗f3 2 ♘c5 mate (no 2 ♘f2?).
1... ♗g4 2 ♘f2 mate (no 2 ♘c5?).
1... ♗xa5 2 ♖xf4 mate.
1... ♗e5 2 ♖xe5 mate.

Este problema sólo tiene dos *desclavadas en retirada* en comparación con las cinco del nº 149, en cambio son más complejas.

La jugada 1... ♗f3, la primera retirada que desclava el caballo, incomunica la línea de la dama hacia *e3*, y fuerza 2 ♘c5 (pues 2 ♘f2? cerraría la otra línea de control sobre e3 del alfil blanco, y las negras escaparían con 2... ♔e3!). La segunda huida que desclava el caballo, 1... ♝g4, sella la línea de la dama a *f5*, y sólo es mate 2 ♘f2, pues 2 ♘c5? taponaría la acción de la torre sobre *f5*.

151. A TRAVÉS DEL ESPEJO*

Posición (a). Clave: 1 0-0! (amenaza 2 ♘c7 mate).
1... bxa6 2 ♖b8 mate.
Posición (b). Clave: 1 ♖xe3! (amenaza 2 ♖e8 mate).

En el nº 6 y el nº 21 hemos visto la intervención del *enroque*, como jugada legal o ilegal. En este problema gemelo, el enroque blanco es legal en la posición (a), que impide el salvador enroque de las negras (nótese que 1 ♖f1? no sirve, por 1... d2+!); pero el enroque en (b) se vuelve ilegal para ambos bandos por el cínico procedimiento de una *reflexión especular* de la posición del diagrama, es decir, que el rey blanco y la torre se sitúan, respectivamente, en *d1* y *a1*, y el rey y la torre negros en *d8* y *a8*. ¡No hay enroque que permita escapar de la amenaza en la posición (b)!

152. ¡LAS BLANCAS JUEGAN Y GIRAN!

Posición (a). Ensayo: 1 ♚e2? (amenaza 2 ♘c3 y 2 ♘a3 mate).
1... e3! 2 ?
Clave: 1 ♘c3! (amenaza 2 ♔e2 mate).
1... ♚h1 2 ♚e2 y 2 0-0-0 mate.
1... ♖xd2 2 ♔xd2 mate.
1... ♜a4 2 0-0-0 mate.

*N. del T.: *Through the Looking Glass*, título original del problema, es también el título de la obra de Lewis Carroll (*Through the Looking Glass and what Alice found there*). En *A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado* -continuación de *Alicia en el País de las Maravillas*- la acción transcurre en un gigantesco tablero de ajedrez. Aquí, como es obvio, el autor hace referencia a la imagen especular del problema gemelo.

1... e3 2 ♘e2 mate.
Posición (b). Ensayo: 1 ♘f3? (amenaza 2 ♔g5 mate).
1... ♖e1 2 ?
Clave: 1 ♔g5! (amenaza 2 ♘f3 y 2 ♘f1 mate).
1... ♖xg4+ 2 ♘xg4 mate.
1... ♖e3 2 ♘f3 mate.
1... ♖e1 2 ♘f1 mate.

La jugada 1... ♖a4 2 0-0-0 mate es la variante sorpresa de esta *semi-batería* en la posición (a). La posición (b) se crea rotando el tablero, lo que es otra forma de impedir el enroque (véase nº 151); mas con el tablero girado, el camino del peón negro está bloqueado, y 1 ♔g5! es una jugada clave que no es posible en (a), debido a 1... e3!

153. ¡EL PIEL ROJA...

Clave: 1 ♖a5! (amenaza 2 ♕f4 mate).
1... ♔xe4 2 ♕f4 mate.
1... ♖xe4 2 ♖xa3 mate.

El efecto visual de la clave de torre, para emboscarse tras la torre negra de *a4* –preparando a 1... ♖xe4 la respuesta 2 ♖xa3 mate– causó una cierta sensación, cuando el rey estadounidense del problema y de los rompecabezas, Sam Loyd, lo mostró por primera vez. El trayecto belicoso de la pieza clave dio lugar a un tema conocido como: *indio americano* o *indio piel roja.*

El problema original de Sam Loyd fue acolchado con muchas piezas para que pareciese una posición de partida real (¡algo que va estrictamente contra las reglas de los compositores!), ¡y les costó la «cabellera» a muchos jugadores!

154. ...QUE EXTERMINA BLANCOS!

Clave: 1 ♕b7! (amenaza 2 ♕d7, 2 ♕d5 y 2 ♕f7 mate).
1... ♔e6 2 ♕d7 mate.
1... exf3 2 ♕d5 mate.
1... gxh5 2 ♕f7 mate.
1... ♖g1 2 ♕d7 mate.

La relación entre este problema y el anterior es tenue, pero *indio piel roja* y *exterminio* son realmente términos del mundo del problema ajedrecístico.

Los *mates modelo* requieren que las casillas que circundan al rey negro (al recibir mate) sólo estén atacadas una vez. En ocasiones, para conseguir estos mates, las negras capturan o *exterminan* piezas blancas superfluas. Algo que se ve dos veces en el nº 154, cuando las capturas de peón 1... exf3 y 1... gxh5 permiten a las blancas los mates 2 ♕d5 y 2 ♕f7, «cogidos con alfileres» (en el original *by the skin of the teeth* y, literalmente, «por los pelos». N.del.T.)

155. DOBLE JAQUE DOBLE... ¡Y MATE!

Clave: 1 ♔c7! (amenaza 2 ♔b8 mate).
1... ♔g7 2 ♔b8 mate (juego aparente: 2 ♔e6 mate).
1... ♗xd6+ 2 ♔xd6 mate.
1... ♗b6+ 2 ♔xb6 mate.
1... ♘c8 2 ♔xc8 mate.
1... ♘c6 2 ♔xc6 mate.

Las negras sienten una fuerte fascinación por la posibilidad de jaquear a las blancas; pero si caen en la tentación de los *jaques dobles*, entonces las blancas, en fin...

El rey blanco parece bien situado, porque en caso de 1... ♔g7 sigue 2 ♔e6 mate, aunque retrocede para amenazar 2 ♔b8 mate. Los zarpazos oblicuos del alfil negro, jaqueando al mismo tiempo que la torre negra clavada, se responden con sendas capturas en *d6* y *b6*. Una secuencia verdaderamente grandiosa.

156. LAS BLANCAS DOBLAN SUS JAQUES DOBLES

Clave: 1 ♔c6! (amenaza 2 ♕d5 mate).
1... ♕xe4+ 2 ♕d5 mate.
1... ♕d3 2 ♘d6 mate.
1... ♕c3 2 ♘d2 mate.
1... ♕h5 2 ♘xg3 mate.

Menos espectaculares que los jaques dobles de las negras en el nº 155 son los *jaques dobles* de las blancas en este problema, aunque no

menos ingeniosos. Proceden de una batería blanca de ♖+♘, de modo que puede usted ver un problema típico con una clave, 1 ♔c6!, para clavar el caballo. Las jugadas 1... ♕d3 y 1... ♕c3 impiden el amenazado mate 2 ♕d5, mas el error de la dama es desclavar el caballo, y la batería se abre para asestar dos jaques dobles (mates), posibles porque la dama negra bloquea las casillas *d3* y *c3*.

157. ¡DE CAPITAL IMPORTANCIA SECUNDARIA!

Clave: 1 ♕c8! (amenaza 2 ♕e6 mate).
1... ♔xc4 2 ♕xc6 mate.
1... ♘c6 (al azar) 2 ♖h5 mate.
1... ♘e7!? 2 ♖xd6 mate.
1... ♘e5!? 2 ♘b6 mate.
1... ♘d4!? 2 e4 mate.
1... ♝xh6 2 ♕g8 mate.

El caballo corrige el error inicial de permitir 2 ♖h5 mate, pero comete *errores secundarios*, al desplazarse a *e7*, *e5* y *d4* (véanse los nos 119 y 120). ¡Elegante!

158. UNA VUELTA DE TUERCA

Clave: 1 ♕c8! (amenaza 2♕g8 mate).
1... ♔xc4 2 ♕xc6 mate (juego aparente: 2 ♕xd3 mate).
1... ♘ (al azar) 2 ♖xd3 mate.
1... ♘b4!? 2 ♘e3 mate.
1... ♘d4!!? 2 ♘b6 mate.

Este problema lleva la *corrección secundaria de las negras* del nº 157 un paso más allá, es decir, una *corrección negra terciaria*.

El error inicial, 1... ♘ (al azar) para impedir 2 ♕g8 mate, creando una casilla potencial de fuga en *c6*, es desproteger el escaque *d4*, de modo que 2 ♖xd3 es mate. La corrección 1... ♘b4!? detiene 2 ♖xd3?, si bien comete el error secundario de desclavar el caballo blanco, por intercepción, y sigue 2 ♞e3 mate. Una ulterior corrección, 1... ♘d4!!?, enmienda el error primario de permitir 2 ♖xd3, y también el secundario de desclavar el caballo blanco –impidiendo así 2 ♞e3?– porque la torre negra de *d3* está ahora desclavada. El *error terciario* es bloquear d4, que hace posible un nuevo mate, 2 ♘b6.

159. EMPLEANDO EL REY BLANCO

Clave: 1 ♕d5! (jugada de espera).
1... ♘g5 (al azar) 2 ♕f7 mate.
1... ♘xf3+!? 2 ♕xf3 mate.
1... ♘e6!? 2 ♔xe6 mate.
1... ♘e2 juega 2 ♘g3 mate.

La dama necesita controlar *f7* y *f3*, a fin de dar mates tanto después de 1... ♘g5 (al azar) como de 1... ♘xf3+. El ensayo 1 ♕b3! parece *enfocar* estas casillas con la misma efectividad que desde b7, pero 1... ♘e6! cierra a la dama el acceso a *f7*. La jugada 1 ♕d5! dispone una batería enmascarada ♕+♔, y 1... ♞e6 se contesta limpiamente con 2 ♔xe6 mate. Es un pequeño y encantador problema, que hace un buen empleo del rey blanco.

160. ¡ATENCIÓN, EXPERTOS!

Juego aparente: 1... ♗ juega 2 ♘f4 o 2 ♘eg7 mate.
Ensayo: 1 ♗g5! (jugada de espera).
1... ♗ juega 2 ♘g3 o 2 ♘fg7 mate.
1... dxe6! 2 ?
Clave: 1 ♘g5! (jugada de espera).
1... ♗ juega 2 ♕e8 mate.
1... d6 (d5) 2 ♗e8 mate.
1... ♕f3 2 ♕xf3 mate.
1... ♕xe2 2 ♗xe2 mate.

Podrá ver que a 1... ♗ sigue 2 ♘f4 o 2 ♞eg7 mate, y si es un jugador experto, advertirá de inmediato 1 ♝g5, para cambiar el *par focal* a 2 ♘g3 y 2 ♘fg7, pero es una trampa. No hay mate tras 1... dxe6! Después de la clave, 2 ♕e8 es una verdadera sorpresa.

161. CIERRE DE LÍNEAS

Clave: 1 ♘c4! (jugada de espera).
1... ♘e3 (al azar) 2 ♘e5 y 2 e5 mate.
1... ♘xg2!? 2 ♞e5 mate.
1... ♘xc4!? 2 e5 mate.

1... ♘d5+!? 2 exd5 mate.
1... ♘f5+!? 2 exf5 mate.

En la posición del diagrama, cualquier jugada blanca que obstruya a la torre le permite al rey negro escapar por *c5*. ¿Cómo es posible, entonces, que se produzcan cuatro mates con movimientos que intercepten a la torre? Cuando juega el caballo negro de *e3*, el alfil de *g1* controla *c5*, y tanto 2 ♘e5 como 2 e5 son mate. Los jaques en *d5* y *f5* son sendas capturas al caballo por parte del peón, y conforman la tercera y cuarta *intercepción* de la torre.

162. ¡DETERMINADO POR LA PROMOCIÓN!

Clave: 1 ♘b5! (jugada de espera).
1... e1=♕ 2 b4 mate (no 2 ♘c3?).
1... e1=♘ 2 ♘c3 mate (no 2 b4).
1... exf2 2 ♘xf2 mate.

Éste es sólo un problema de toda una serie basada en que las blancas *cierran las líneas blancas.*

Después de la jugada clave 1 ♘b5, los mates potenciales son 2 ♘c3 y 2 b4, que, además, no pueden realizarse de inmediato, pues se cerraría la línea del alfil blanco a *d2* y *e1*. Las negras deben jugar, lo que les obliga al bloqueo de *e1* con la promoción del peón –así como a la apertura de la segunda fila– que determina, según la pieza elegida, la intercepción que realizarán las blancas sobre la diagonal del alfil.

163. ELECCIÓN ENTRE CLAVADA Y DESCLAVADA

Ensayo: 1 ♖2xd3? (jugada de espera).
1... ♕c1/e1 2 ♖3d4 mate.
1... ♕d1 2 ♖c3 mate.
1... ♘xd5 2 ♕xd5 mate.
1... ♕c2!
Clave: 1 ♘xd3! (jugada de espera).
1... ♕c1 2 ♘e5 mate.
1... ♕e1 2 ♘xb2 mate.
1... ♕c2 2 ♖xc2 mate.
1... ♘ juega 2 ♕e4 mate.

Las retiradas con desclavada de las blancas, por parte de las negras, se han visto en el nº 149, y aquí se extienden al juego de ensayo. ¿Efectuará la dama negra *retiradas con desclavada* de la torre blanca *(d2)*, o del caballo blanco, una vez que éstos se hayan *autoclavado* en *d3*?

164. ¿EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS?

Posición (a). Clave: 1 ♖d3+!
1... ♚c4 2 ♘e5 mate.
1... ♔c4 2 ♘f2 mate.
1... ♖d4 2 ♖xd4 mate.
Posición (b). Clave: 1 ♖xb5+!
1... ♔c4 2 ♗e2 mate.
1... ♚e4 2 ♗f5 mate.

El nº 163 muestra un doble juego de *retiradas con desclavada*, al estilo moderno. El problema de Colin Vaughan exhibe una curiosa doble *desclavada por intercepción*, ¡en estilo ultramoderno!

La posición (a) se inicia con una controvertida *clave con jaque*, 1 ♖d3+!, para obligar a que el rey negro se sitúe en la cuarta fila (1... ♔c4, 1... ♚e4), donde se intercepta la acción de la torre negra de *a4* y se desclava por partida doble el caballo blanco. En (b) también un jaque obliga al rey negro a incurrir en intercepciones que desclavan el alfil sustituto de *g4*.

165. EMOCIONANTE

Clave: 1 ♝c5! (jugada de espera).
1... ♚d5 2 ♘c3 mate.
1... ♚d3 2 ♕b1 mate.
1... ♝ (al azar) 2 ♕xc4 mate.
1... ♗d5!? 2 ♕b1 mate.
1... ♘ juega 2 ♘c3 mate.

No parece que tenga sentido jugar 1 ♗c5!, cerrándole el paso a la dama, sobre todo al comprobar que ese movimiento le concede una segunda casilla de fuga en *d5* al rey negro. Lo único que se requiere es una simple jugada de espera, preservando los mates a todas las jugadas negras en la posición del diagrama. El ensayo 1 ♗a7? es refutado

por 1... ♞b6! Lo cierto es que la bomba 1 ♗c5! ha hecho las delicias de los resolventes desde 1886.

166. ¡RECORTE!

Clave: 1 ♝d3! (amenaza 2 ♝c3 mate).
1... ♚xf6 2 ♛h8 mate.
1... ♚d4 2 ♛e4 mate.
1... ♜xd2 2 ♛a1 mate.

Este problema demuestra que los maestros de los viejos tiempos no tenían la exclusiva de las *buenas jugadas clave*, como podría inferirse en las posiciones nº 87 y 165. El porqué del desplazamiento de alfil a *d3*, y no más lejos, se escapa hasta que se ve la amenaza 2 ♗c3, pues es necesario cortar a la torre negra de *d4*. Los mates en los rincones negros a cargo de la dama constituyen otro bonito rasgo del problema.

La presente colección ha permitido rescatar del olvido a esta poco conocida gema.

167. REACCIÓN INVOLUNTARIA

Clave: 1 ♛e8! (jugada de espera).
1... ♞f8/c5 2 ♛c6 mate.
1... ♞b6 2 ♝xg4 mate.
1... ♞de5 2 ♞c5 mate.
1... ♞g4 (al azar) 2 ♗xd7 mate.
1... ♞ge5!? 2 ♞f2 mate.
1... ♗ juega 2 ♛a8 mate.
1... f5 2 ♝d5 mate.
1... fxg5 2 ♛g6 mate.

Al disponer de una fuerte batería ♛+♝, por el hecho de regresar de su relativo exilio *d8*, la jugada de dama 1 ♛e8! puede ser criticada; pero en todos los demás aspectos, éste es un problema perfecto. La batería está controlada por dos caballos negros; sin embargo, a diferencia de las obras nº 97 y 98, su pérdida de dominio es involuntario. Obligados a jugar, como consecuencia de la situación de *zugzwang*, dan lugar a un hermoso juego que incluye los pares de mates complementarios 2 ♝xg4/2 ♗xd7 y 2 ♘c5/2 ♞f2.

168. FUSIÓN, CONFUSIÓN*

Clave: 1 ♘xe4! (amenaza 2 ♖c5 mate).
1... ♗d6 2 ♘d2 mate.
1... ♗d4 2 ♘d6 mate.
1... d6 2 ♖c7 mate.
1... ♖d5 2 ♖b6 mate.

A diferencia del nº 167 y de otros ejemplos anteriores, la batería ♗+♘ está controlada por dos piezas que *juegan linealmente*, el peón negro de *d7* y la torre negra. Sin buscar movimientos negros que abandonen el control de la batería, el mate bien maquinado 2 ♖c5 da lugar a que el alfil negro intercepte ya la línea del peón, ya la de la torre, y el caballo realiza el otro cierre de líneas con mate.

169. ¡ATAQUE DE FLANCO!

Clave: 1 h4! (amenaza 2 ♘f6 mate).
1... ♔g4 2 ♘f6 mate.
1... ♕xh4+ 2 ♖h3 mate.
1... ♕xf3+ 2 ♗xf3 mate.
1... ♕f5 2 ♖xf5 mate.
1... ♕e5 2 ♖e3 mate.
1... ♕b1+ 2 ♖f1 mate.
1... ♕d4/f4 2 ♖f4 mate.

La jugada 1... ♕xh4+ 2 ♖h3 mate es una variante compuesta por un *jaque cruzado con desclavada* que capta la atención hasta el punto de que las cuatro retiradas adicionales con desclavada de torre pueden ser omitidas. Dista de ser evidente que sean *cinco desclavadas en retirada* al compararse con el nº 149. La clave 1 h4!, que le da al rey negro una casilla de escape en *g4* y que hace posible un jaque en *h4*, es excelente.

170. RESISTENCIA PASIVA

Clave: 1 ♖f6! (jugada de espera).

* N. del T.: *Smedley medley* es el título original. La primera palabra es el apellido del compositor y *medley* es mezcla o confusión.

1... ♗xe3+ 2 ♗xe3 mate.
1... ♗d4-a7 2 ♕f8 mate.
1... ♗d6 2 ♖e5 mate.
1... ♝xe7 2 ♖xe7 mate.
1... ♝b4 2 ♖c3 mate.
1... ♗a3 2 ♖xa3 mate.

Este poco conocido problema guarda parecido con el nº 169, pero es más bien un ejercicio geométrico. Cuatro jugadas de alfil son *retiradas con desclavada* de la torre blanca, que se traducen en una cuaternidad de mates de la batería ♝+♖. Las demás jugadas para mantener la torre clavada terminan con 2 ♕f8 mate. La limpia clave 1 ♖f6! impide que 1... ♝d4 sea una defensa contra 2 ♕f8 mate.

171. SEDANTE SUPERIOR*

Clave: 1 ♕h8! (jugada de espera).
1... ♕e5/f6/g7 2 ♕xe5/fxg6/xg7 mate.
1... ♕xh8 2 c4 mate.
1... b3 2 cxb3 mate.

No parece tener sentido que la dama blanca retroceda hasta *h8* para quedar encerrada entre la torre y el alfil; sin embargo, la razón es que la dama negra es obligada a desbloquear la batería ♖+♙. Por ejemplo: 1 ♕e5 se contestaría con 1... ♕xe5 2 c4+? ♕e2!, y no hay mate en dos. Después de 1... ♕xh8, la dama negra sale de la clavada impunemente, ¡con 2 c4 mate!

172. TRIÁNGULO ETERNO

Clave: 1 ♕a8! (jugada de espera).
1... ♞a7 juega 2 ♘e2 mate.
1... ♖xa3 2 ♕h8 mate.
1... ♖b2 2 ♗xb2 mate.
1... ♖c2 2 ♘xc2 mate.

---

* N. del T.: El autor ha jugado con el apellido del compositor en el título original *Upper and a downer*. *Upper* es el superlativo de arriba, superior; y *downer* significa sedante, calmante. Por otra parte, se ha querido asociar la típica *up and down* (arriba y abajo) en el significado del título, hecho que no se ha podido mantener.

1... ♘d2 (al azar) 2 ♖xa2 mate.
1... ♘xb1? 2 ♖xb1 mate.

Tan impactante es el efecto de 1 ♕a8! que incluso después de que las negras hayan jugado su caballo de *a7*, algunos no verán el mate 2 ♘c2, ¡porque la torre negra está *clavada*! Otro mate bien escondido se produce tras 1... ♖xa3, cuando, con la torre negra metida tras la torre blanca de *b3*, las blancas pueden jugar 2 ♕h8.

El movimiento de la dama, de rincón a rincón, es un inolvidable recorrido triangular.

173. ¡LAS NEGRAS VEN LAS ESTRELLAS!

Ensayo: 1 ♘c3? (jugada de espera).
1... ♚xf5 2 ♗d3 mate.
1... ♔f3 2 ♗d5 mate.
1... ♚b5 2 ♗e2 mate.
1... ♔h3 2 ♗f1 mate.
1... d5! 2 ?
Clave: 1 ♝d5! (jugada de espera).
1... ♔xf5 2 ♞xd6 mate.
1... ♚f3 2 ♘c3 mate.
1... ♔h5 2 ♘xf6 mate.
1... ♔h3 2 ♘f2 mate.

No hay un *escape estelar*, como en el nº 7, ¡sino dos! Los mates tras las cuatro fugas del rey están cambiados.

174. ¿PROCESO LÓGICO?

Ensayo: 1 ♘ al azar (amenaza 2 ♗ juega mate) 1... ♖a2! 2 ?
Ensayo: 1 ♞f2!? (amenaza 2 ♗ juega mate).
1... ♔g8 2 ♗d5 mate.
1... ♔g6 2 ♝e4 mate.
1... ♖a6 2 ♗c6 mate.
1... ♖b5 2 ♝d5 mate.
1... ♖a1 2 ♗f1 mate.
1... e2 2 ♗f3 mate.
1... exf2! 2 ?
Ensayo: 1 ♝ al azar (amenaza 2 ♘ juega mate) 1... ♖a1! 2 ?

Clave: 1 ♗f1! (amenaza 2 ♘juega mate).
1… ♚g8 2 ♘f6 mate.
1… ♚g6 2 ♘xe3 mate.
1… ♜a6 2 ♘f6 mate.
1… ♜a5 2 ♘e5 mate.
1… ♜a2 2 ♘f2 mate.
1… e2 2 ♘e3 mate.

Como en el nº 173, aquí actúa una *semibatería*, pero el rey negro, en lugar de salir de la línea, se mete en ella. La secuencia lógica a la que se ve inducido el resolvente es 1 ♘f2? –como ensayo– y 1 ♗f1! –como clave– se conoce como *corrección blanca* (véase nº 197).

175. ¡BUEN TRABAJO, CYRIL!

Clave: 1 ♕f3! (jugada de espera).
1… ♛a5+ 2 ♖b4 mate (juego aparente: 2 ♕xa5 mate).
1… ♛a1+ 2 ♖b1 mate (juego aparente: 2 ♕xa1 mate).
1… ♛a6 2 ♖xe8 mate.
1… ♛b6 2 ♖xb6 mate.
1… ♛a4 2 ♖b5 mate.
1… ♛b8 2 ♖a7 mate.
1… ♛xb7 2 ♕xb7 mate.
1… ♘ juega 2 ♘c7 mate.

El nº 32 es un duelo entre la dama negra y la batería ♗+♞. Aquí se muestra una *dama negra contra una batería* ♕+♖. Las jugadas de la dama negra para impedir 2 ♖xe8 mate (el efecto inmediato de su pérdida de control sobre la octava fila) debilitan su dominio de la batería ♕+♖ y resulta víctima de la torre, bien por captura, bien porque queda encerrada. Los mates cambiados, después de 1… ♛a5+ y 1… ♛a1+, le dan consistencia a una clave agresiva.

Durante muchos años, Cyril Kipping fue el abanderado del problema de ajedrez británico.

176. DUELO A MUERTE

Clave: 1 ♕e7! (amenaza 2 ♕b4 mate).
1… ♘ (al azar) 2 ♗e2 mate.

1... ♞xd1!? 2 ♗xd1 mate.
1... ♘xd5!? 2 ♗xd5 mate.
1... ♘xg4+!? 2 ♗xg4 mate.
1... ♘xg2!? 2 ♗xg2 mate.

Después del nº 175, sigue una competición entre un caballo negro y una batería ♖+♗. La mejor de las cuatro jugadas de corrección del caballo (el error «al azar es» permitir que la dama controle *e2*, lo que se traduce en el mate 2 ♗e2) es 1... ♘xd1!? El rey negro escaparía si 2 ♗e2?, con 2... ♔e1!

177. EXHIBICIÓN CON SEMICLAVADA

Clave: 1 ♗g5! (amenaza 2 ♞f6 mate).
1... ♔h5 2 ♘f6 mate.
1... ♘h5 2 ♕xe6 mate.
1... ♗f5 2 ♕e2 mate.
1... ♘xg5 2 ♕xg5 mate.

La idea de este problema ha resultado ser una de las más fructíferas en la historia del problema de ajedrez. Contiene un tema de *semiclavada* –en su forma básica– de dos piezas negras (aquí, el alfil y el caballo de *f4*) entre el rey negro y una pieza lineal blanca (la torre blanca de *a4*). Para que la semiclavada sea completa, cada pieza negra debe apartarse de la línea, y debe haber un mate basado en que la otra pieza está clavada en la línea de *semiclavada*. Después de 1... ♘h5, el alfil de *e4* queda clavado, y el mate es 2 ♕xe6. Luego de 1... ♗f5, es el caballo de *e1* el que queda clavado, y sigue 2 ♕e2 mate.

178. GRAN REDESCUBRIMIENTO

Clave: 1 ♞c5! (amenaza 2 ♕f2 mate).
1... ♔e1 2 ♕f2 mate.
1... ♗e3 2 ♕d1 mate.
1... ♗c1 2 ♗d1 mate.
1... ♘d3 2 ♕e4 mate.
1... ♘d1 2 ♕xd2 mate.

Como en el nº 177, el bloqueo de casillas por parte de las piezas negras, cuando éstas se apartan de la línea de *semiclavada a2-e2*, –con la

pieza negra restante completamente clavada–, representa su papel en los mates. Así, 1… ♗e3 2 ♕d1 mate, y 1… ♗e1 2 ♗d1 mate. Una tercera variante de la *semiclavada* es 1… ♘d3 2 ♕e4 mate.

El gran maestro Mansfield llevó el tema de la *semiclavada* a un primer plano cuando todavía era un hombre joven, y acuñó el término en 1915.

179. ¿COMBINACIÓN ÚNICA?

Clave: 1 ♕d5! (amenaza 2 ♕d2 y 2 ♕g5 mate).
1… ♗xd5 2 0-0 mate.
1… ♘xd5 2 ♔f2 mate.
1… ♞e4 2 ♕d1 mate.

He aquí el tema de *semiclavada* de los nº 177 y 178, con *enroque*. La combinación parece ser nueva, lo que resulta asombroso, habida cuenta de la atención que en el siglo XX se le prestó a este tema.

Las variantes temáticas son 1… ♗xd5 2 0-0 mate (con el enroque, el alfil no puede interponerse y, por otra parte, el caballo negro de *c3* queda clavado), y 1… ♞xd5 2 ♔f2 mate (el enroque es, ahora, ilegal, y el alfil de *c4* está clavado.)

180. ¿FUERA DE JUEGO?

Clave: 1 ♘ec5! (amenaza 2 ♗e6-a2 mate).
1… ♖xa4+ 2 ♗a2 mate (juego aparente: 2 ♕xa4 mate).
1… 0-0-0 2 ♘b6 mate.
1… ♗e6 2 ♗xe6 mate.
1… ♗h7 2 ♕d7 mate.

¿Qué está haciendo el caballo alejado de *a4*? Aunque la torre negra lo desclavase, no podría alcanzar al rey negro. Pero si ésta *desclava* el caballo, al mismo tiempo que el rey negro juega (*¡enroque largo!*), entonces el caballo salta con mate, 2 ♘b6! Al rey negro se le concede el enroque con la clave 1 ♞ec5!, que también cambia el mate preparado tras 1… ♖xa4+, de 2 ♕xa4 a 2 ♗a2, que es un perfecto jaque cruzado.

181. *THE FRENCH CONNECTION*

Clave: 1 ♘e7! (jugada de espera).
1... ♔e5 2 ♕e1 mate.
1... ♗ (al azar) 2 ♖d5 mate.
1... ♗e5+!? 2 ♖d6 mate.
1... ♗d4!? 2 ♖e3 mate.

El nº 157, por ejemplo, podría dar la impresión de que la *corrección negra* sólo puede efectuarse con un caballo negro. En este poco conocido problema, de un torneo temático francés, es el alfil negro el que muestra sus opciones.

El error primario de 1... ♗ (al azar) es abrir un segundo control de las blancas sobre *f3*, y 2 ♖d5 es mate. Una corrección es 1... ♗e5+!?, pero el error secundario es bloquear la casilla de escape, lo que da lugar a 2 ♖d6, un mate con jaque cruzado. La segunda corrección es: 1... ♗d4!? para 2 ♖d5; mas se produce un nuevo error secundario, con el bloqueo de *d4*, de modo que sigue 2 ♖e3 mate.

182. EL MÁXIMO NÚMERO DE EFECTOS*

Clave: 1 ♗e8! (jugada de espera).
1... ♔c4 2 ♕c3 mate.
1... ♖ al azar, sobre la columna (*d8*) 2 ♔b3 mate.
1... ♖d6!? 2 ♕c3 mate.
1... ♖d4!? 2 ♕c6 mate.
1... ♖d3!? 2 ♔xd3 mate.
1... ♖d2+!? 2 ♔xd2 mate.
1... ♖d1!? 2 ♔xd1 mate.

Para no ser menos que el alfil negro del nº 181, la torre negra realiza no menos de *cinco correcciones*: a *d6*, *d4*, *d3*, *d2+* y *d1*; para impedir 2 ♔b3 mate. ¡Toda una plusmarca!

Esta plusmarca, o casi, en este tipo de problema, es la especialidad de sir Jeremy Morse, una de las máximas autoridades mundiales en *tasks*, es decir, problemas con máximos efectos.

* N. del T.: El título original, *Taken to ask*, juega, de nuevo, con la doble significación. *To take to task* significa llamar la atención, en el sentido de regañar. Aquí se alude a que el problema es del tipo *task*, que emplea el máximo de efectos.

183. TRUCOS *BAJO CUERDA*

Posición (a). Clave: 1 e8=♘! (amenaza 2 ♘xf6 mate).
1... ♚g8/h8 2 ♘xf6 mate.
Posición (b). Clave: 1 e8=♗! (amenaza 2 ♗g6 mate).
1... ♚g8/h8 2 ♗g6 mate.

He aquí un divertido problema, en el que las blancas evitan el *ahogado* mediante una promoción menor en caballo (en la posición *a*) y en alfil (en la posición *b*). Su característica más notable, sin embargo, es el requerimiento gemelo de retirar el peón negro de *f7* para crear la posición (b). Los gemelos son ahora frecuentes, pero hace cien años eran muy raros.

Aunque ahora las composiciones son de mayor calidad (un autor actual habría sustituido la dama por una torre y retirado el peón blanco de *c7*, etc.), este problema demuestra que ¡no hay nada nuevo bajo el sol!

184. SIEMPRE FUERTE

Clave: 1 ♕e8! (amenaza 2 f8=♕, 2 f8=♘, 2 fxg8=♕ y fxg8=♘ mate).
1... ♘e7 2 f8=♕ mate.
1... ♘xf6 2 f8=♘ mate.
1... gxf6 2 fxg8=♕ mate.
1... h5 2 fxg8=♘ mate.

Cien años después del nº 183, la *promoción de peón* blanco sigue siendo el tema. El problema de Mansfield muestra una relativamente moderna *separación de amenaza* (véase nº 65). La clave 1 ♕e8! crea una batería ♕+♙, que amenaza cuatro promociones de peón, dos de ellas en dama y otras dos en caballo; pero con sus cuatro jugadas, las negras obligan a las blancas a realizar una cuidadosa elección de sus coronaciones.

185. MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES

Clave: 1 ♕e7! (jugada de espera).
1... ♚g6 2 ♕xf7 mate.
1... ♚xf4 2 ♕f6 mate.

1... f6 2 ♕e4 mate.
1... ♝xf4 2 ♗e4 mate.
1... ♝h6 (otras jugadas) 2 ♕g5 mate.
1... ♝g6 2 ♕e5 mate.
1... ♝h5 (otras jugadas) 2 ♕xf7 mate.

Ya nos hemos referido en el nº 103 al papel de JB en el desarrollo del problema de mate en dos. Esta joya muestra los firmes fundamentos con que está construida.

Los reducidos medios del problema, 9 piezas -de las que se extraen 7 mates-, ponen de relieve una *curiosa diferencia* entre el creador y el jugador. El jugador inicia la partida con 32 piezas, mientras que el compositor de problemas comienza su trabajo con un tablero vacío. ¡Su tarea consiste en hacer mucho ruido con pocas nueces!

186. ANTIGUOS BRITANOS

Clave: 1 ♕h2! (jugada de espera).
1... ♜h8+ (♜g3) 2 ♕xh8 mate.
1... ♜f3 (u otras jugadas) 2 ♘xf3 mate.
1... g4 2 ♕f4 mate.
1... ♞ juega 2 ♘c2 mate.

Éste es otro de los favoritos entre los antiguos. La jugada clave, 1 ♕h2!, para preservar los mates eo la posición del diagrama, debe haber sido bastante fastidiosa. Normalmente, tales jugadas de espera para mantener en *zugzwang* a las negras suelen ser anodinas.

Frank Healey (1828-1906) fue otro de los primeros compositores británicos que produjeron problemas de vanguardia en su tiempo... Véanse el nº 185 de JB y el nº 45 de Healey.

187. ¡TROVADOR, PERO NO ERRANTE!

Clave: 1 ♗a2! (amenaza 2 ♘e2 mate).
1... ♚g5 2 ♕e5 mate.
1... ♜xc3 2 ♘g6 mate.
1... ♜xc1 2 ♘e6 mate.
1... ♜d2 2 ♕c5 mate.
1... ♝g5 2 ♗e6 mate.
1... ♝f6+ 2 ♕xf6 mate.

El historiador soviético del problema de ajedrez y maestro internacional en composición, E. I. Umnov, describió al gran maestro Mansfield como el *trovador del juego de batería*, tema recurrente del trabajo de Mansfield durante más de 65 años. El núcleo de esta temprana obra maestra es el par de mates de batería 2 ♘g6 y 2 ♘e6, una vez que la torre negra destruye los controles sobre *e5* y *g5* con las capturas 1... ♖xc3 y 1... ♖xc1. Muy en línea con la idea es la amenaza de apertura de la batería.

188. CERCO DE VIEJA ESCUELA

Clave: 1 ♘g4! (jugada de espera).
1... ♔e6 2 ♘d4 mate (juego aparente: 2 ♕f7 mate).
1... ♔c4 2 ♘ce5 mate.
1... ♘b2 (al azar) 2 ♕b3 mate.
1... ♘c4!? 2 ♘d8 mate.
1... ♘g7 (al azar) 2 ♕f7 mate.
1... ♘e6!? 2 ♘ce5 mate.

Un compositor cuyo nombre y obra son poco conocidos es W. T. Hurley. Su problema está tomado de la revista de la St. Joseph Williamson's Mathematical School, de Rochester, *The Williamsonian*, en la que Hurley escribía una columna de ajedrez.

El problema está construido en torno a las aperturas de una batería de ♕+♘.

189. MUTACIÓN

Clave: 1 ♗a6! (jugada de espera).
1... ♔c6 2 ♕xe6 mate.
1... ♖ (al azar, sobre la columna) 2 ♗b7 mate (juego aparente: 2 ♘cb6 mate).
1... ♖e7!? 2 ♘xe7 mate.
1... ♖e4 2 ♕d7 mate.
1... ♖ (otras jugadas) 2 ♘e7 mate.
1... ♘ juega 2 ♕c4 mate.

En un problema de ajedrez un *mutante* es una posición de *zugzwang* transformada en otra, con al menos un mate cambiado. Los mates preparados para 1... ♖ juega son 2 ♘cb6 y 2 ♘e7; pero cuando

mueven las blancas no hay forma de mantener ambos mates. La clave 1 ♗a6! crea otra posición de *zugzwang*, y las réplicas a las jugadas de torre son ahora 2 ♗b7 y 2 ♘c7. Sólo hay un mate cambiado, y resulta muy atractivo. La jugada 1... ♔c6 2 ♕xe6 es un mate añadido.

190. ¡ESO LO CAMBIA TODO!

Clave: 1 ♘b8! (jugada de espera).
1... ♔c5 2 ♕c6 mate.
1... ♖c5 2 ♕e6 mate (juego aparente: 2 ♘xb4 mate).
1... f4 2 ♕h5 mate (juego aparente: 2 ♕e4 mate).
1. ♖ (otras jugadas) 2 ♕b5 mate.

Otro *mutante* para comparar con el nº 189, empero con dos mates cambiados. Si fuera el turno de juego de las negras, entre los mates preparados para todos sus movimientos estarían 2 ♘xb4 y 2 ♕e4, en respuesta a 1... ♖c5 y 1... f4. Sólo 1 ♘b8! resuelve el problema, creando una nueva posición de *zugzwang*. Los mates tras 1... ♖c5 y 1... f4 son cambiados por 2 ♕e6 y 2 ♕h5.

El clásico nº 57 de Mansfield es un *mutante*.

191. LA LLAVE DEL APARADOR

Juego aparente: 1... ♘ (al azar) 2 ♕f3 mate.
1... ♘g4!? 2 ♕f7 mate.
Ensayo: 1 ♕c4? (jugada de espera).
1... ♘ (al azar) 2 ♕e2 mate.
1... ♘g4!? 2 ♕f7 mate.
1... ♘d3! 2 ?
Clave: 1 ♕a4! (jugada de espera).
1... ♘ (al azar) 2 ♕d1 mate.
1... ♘g4!? 2 ♕e8 mate.

Mueva el caballo negro sin pensar, y la dama blanca dará mate con 2 ♕f3. Juegue el caballo a *g4* para bloquear la diagonal, y la dama dará mate con 2 ♕f7, y así, con mates cambiados tras el ensayo y la jugada clave: casi un *Zagorujko* (véase nº 111).

192. JUEGO DE CUATRO LÍNEAS

Clave: 1 ♛b5! (amenaza 2 ♛b3 mate).
1... ♞ (al azar) 2 ♝d4 mate.
1... ♘b6!? 2 ♛xa5 mate.
1... ♞d6!? 2 ♛e5 mate.
1... ♞xb2!? 2 ♛xb2 mate.

Posteriormente a 1...♘b6 y 1... ♘d6, para impedir 2 ♛b3; y 1... ♘ (al azar) para detener la amenaza secundaria 2 ♗d4, se encuentran con los siguientes efectos de apertura y cierre de líneas:

I) 1... ♘b6: I. a) abre la diagonal negra g8-b3; I. b) cierra la diagonal negra c7-a5; I. c) abre la diagonal blanca b5-d3; I. d) cierra la diagonal blanca a7-d4, lo que se traduce en el mate 2 ♛xa5.

II) 1... ♘d6: II. a) abre la diagonal negra g8-b3; II. b) cierra la diagonal negra c7-e5; II. c) abre la diagonal blanca b5-d3; II. d) cierra la línea blanca d7-d3, con el mate 2 ♛e5.

Se trata de un doble juego de cuatro líneas.

193. LA TORRE INDISCRETA

Clave: 1. ♛e8! (amenaza 2 ♜f4 mate).
1... ♚g6 2 ♜f6 mate (juego aparente: 2 ♘e5 mate).
1... ♚xg4 2 ♛e2 mate.
1... ♗xg4+ 2 ♖f3 mate.
1... ♜xg4 2 ♜fxh7 mate.
1... ♗f6/h6 2 ♖g7 mate.

Aunque la torre blanca de *f7* forma parte de la red de mate en la variante de juego aparente 1... ♚g6 2 ♘e5 mate, su aislamiento en *f7* es la pista hacia la clave 1 ♛e8!, que dispone una batería de ♛+♜. La amenaza 2 ♜f4 recupera la casilla de fuga *g4*, concedida por la jugada de dama. El mate *en retroceso*, 2 ♛e2 (la dama regresa a su casilla de origen) es francamente bueno.

194. TOMA Y DACA

Clave: 1 ♞d2! (amenaza 2 ♜d5 mate).
1... ♚xd2/d3 2 ♜d5 mate.
1... e1=♛+ 2 ♜f1 mate.

1...e1=♘ 2 ♖c5 mate.
1...exd2 2 ♖f3 mate.
1...♗xd2 2 ♖b5 mate.

La jugada 1 ♘d2! da una casilla de fuga en *d2*, a cambio de tomar otra: *b3*; una clave *con concesiones*. Además, desclava el peón de *e2*, que puede convertirse en dama, con jaque al rey blanco. La jugada 2 ♖f1 mate es una excelente réplica con jaque cruzado, y una de las cinco aperturas de la batería de ♗+♖.

195. ¿FUE EL PRIMERO?

Clave: 1 ♕b6! (amenaza 2 ♕f2 mate).
1...♔e1 2 ♕b1 mate.
1...♘ (al azar)+ 2 ♖b2 mate.
1...♘e2+!? 2 ♖g7 mate.
1...h1=♘ 2 ♕g1 mate.

La jugada de la dama, fuera de la línea enmascarada del alfil negro hasta el rey blanco, permite al caballo negro moverse con jaque. Para impedir 2 ♖b2, tras 1...♘ al azar (la torre debe controlar la casilla e2), el caballo bloquea la línea a *b2*, pero también tapona *e2*, y 2 ♖g7 es un jaque cruzado complementario.

¿Fue Sparke el primero en mostrar este clásico par de *jaques cruzados*? Un primer premio en el club de expertos mundiales en composición *Good Companion* parece reforzar la hipótesis.

196. ASOCIACIÓN DE IDEAS

Clave: 1 ♕d7! (jugada de espera).
1...♘xd7 2 ♖g8 mate.
1...♘e6+ 2 f8=♘ mate.
1...♘xg6+ 2 f8=♕ mate.
1...♖g8 2 fxg8=♕ mate.
1...g3 2 ♕h3 mate.

Muchos de los problemas de este libro son combinaciones de ideas, y esta mezcla de temas favoritos como los *jaques cruzados* y las *promociones* son un buen ejemplo. Una jugada de dama, que sale de la última fila, parece tentar a los hados, pues expone el rey blanco a los

jaques descubiertos; mas 1 ♛d7! es absolutamente segura (no 2 ♛e7?, por 2... g3!). Hay tres mates con *promoción y jaque cruzado* de las baterías de ♕+♙ y de ♝+♖. En el nº 194 coronaban las negras, ¡pero aquí lo hacen las blancas!

197. MOLESTANDO A LA PIEZA

Ensayo: 1 ♘a3? (jugada de espera).
1... ♘d4 juega 2 ♘c2 mate (juego aparente: 2 ♖xb5 mate).
1... ♘f4! juega 2 ?
Ensayo: 1 ♘b6? (jugada de espera).
1... ♘f4 juega 2 ♘d5 mate.
1... ♘d4! juega 2 ?
Ensayo: 1 ♘c3? (jugada de espera).
1... ♘d4 juega 2 ♘c2 mate.
1... ♘f4 juega 2 ♘d5 mate.
1... ♘xb3! 2 ?
Ensayo: 1 ♘b2? (jugada de espera).
1... ♘xb3 2 ♖xb3 mate.
1... ♘f4 juega 2 ♘d3 mate.
1... ♘d4 juega! 2 ?
clave: 1 ♘e5! (jugada de espera).
1... ♞d4 juega 2 ♘c6 mate.
1... ♘xb3!? 2 ♖xb3 mate.
1... ♘f4 juega 2 ♘d3 mate.

Ésta es una *corrección blanca*, y una contraparte a la *corrección negra* de, por ejemplo, el nº 53. Es el proceso lógico que un jugador experimenta cuando ve la casilla correcta a la que muchas piezas blancas pueden jugar.

198. CLAVADAS DE SEGURIDAD

Clave: 1 ♘d6! (amenaza 2 ♕b4 mate).
1... ♚a3 2 ♕xb3 mate.
1... ♛a3 2 ♕b5 mate (juego aparente: 2 ♞xc3 mate).
1... ♛xc2 2 ♘c5 mate.

En los numerosos problemas Meredith examinados en este libro, no hay nada comparable a los tres *mates de clavada en línea*: 2 ♕b4, 2

♕xb3 y 2 ♕b5. La clave 1 ♘d6! deja fuera al alfil negro y amenaza mate con la dama clavada. La jugada 1... ♔a3 desclava la torre negra e impide el mate 2 ♕b4?; pero clava la dama negra, y la blanca puede avanzar una casilla más allá, para dar mate con 2 ♕xb3. 1... ♕a3 bloquea la casilla de fuga, lo que hace posible el mate en una tercera línea de clavada, con 2 ♕b5, ¡y la dama blanca es siempre inmune a la captura!

199. DEDICADO A *LONDON TRANSPORT*

Clave: 1 ♔g3! (jugada de espera).
1... ♘c7 6x 2 ♕c7 mate.
1... ♘b6!? 2 ♕b4 mate.
1... ♗ juega 2 ♕xb5 mate.
Ensayo: 1 ♔xg4? 2 ♗c8+! 2 ?

No es una casualidad que la disposición de las piezas forme las letras LT. El problema se compuso para la revista de ajedrez de *London Transport*.

Es difícil realizar *problemas con letras* que tengan éxito, puesto que el lugar predeterminado de las piezas plantea enormes restricciones al compositor. Hay muchos ejemplos con juego bastante flojo, pero siguen componiéndose y publicándose, con un espíritu participativo. Recientemente, el maestro holandés en composición, Jac Haring, envió cuatro problemas con las letras BCPS, con motivo del aniversario de la fundación de la revista que publica la *British Chess Problem Society*.

200. ¡EL DESARROLLO TARDÍO DA RESULTADO!

Clave: 1 ♖a5! (amenaza 2 ♖b5 y 2 ♗d2 mate).
1... ♔xa5 2 ♗d2 mate.
1... ♘xa5 2 ♗a3 mate.
1... ♘c4 2 ♕a4 mate.

Por último, ¡un poco de diversión y de reto!

A los jugadores de ajedrez no puede escapárseles que la primera fila está ocupada por seis piezas blancas, situadas en sus *casillas de origen*. Por decirlo suavemente, ¡las blancas se han retrasado en el desarrollo! Aun así, 1 ♖a5! fuerza el mate a la siguiente. Este problema es-

tá inspirado en un sinsentido, pero hay que subrayar su implícita seriedad, pues cada pieza blanca es absolutamente esencial, y sólo existe una única jugada clave.

¿Puede usted componer un problema tan bueno o mejor que éste?

ÍNDICE ALFABÉTICO DE COMPOSITORES CON EL NÚMERO DE LOS PROBLEMAS

ÍNDICE DE IDEAS Y ESTRATEGIAS EN EL PROBLEMA DE AJEDREZ



LOS MEJORES PROBLEMAS DE AJEDREZ

Los problemas de ajedrez incluidos en este libro cumplen de forma rigurosa las reglas del ajedrez. Si usted conoce el movimiento de las piezas, resolver estos problemas queda dentro del ámbito de su capacidad. El placer del problema de ajedrez radica, sobre todo, en la apreciación formal, es decir, en cómo ganan las blancas. No se encontrarán aquí tablas anodinas, ¡sólo emocionantes mates!

Los 200 problemas seleccionados son todos obra de compositores británicos, y constituyen una especie de antología de los mejores problemas Meredith británicos. El lector se verá sorprendido por la profundidad y variedad de las ideas que contienen, muchas de las cuales nunca las habrá visto, ni volverá a verlas en el tablero de ajedrez.


ISBN: 84-8019-739-0
9 788480 197397